プリンセスメーカー2

子育てファイル



王立教育研究所 編著

プリンセスメーカー2 子育てファイル 王立教育研究所 編著



プリンセスメーカー2

子育てファイル

王立教育研究所 編著

新紀元社

INTRODUCTION

地上を支配する民の王は
天の神を軽んじ崇めようとはしなかった
飽食の限りを尽くす地上の民に
ついに神の怒りは堰を切り
天界から地上へと流れ落ちていった
地下を制する魔王を呼び覚まし
地上の民の殲滅を指示したのである

永く暗い戦乱の世が続き
地上の民の敗北が濃厚になったとき
一人の勇者が現れ
果敢に魔王軍に立ち向かっていった
とある新月の夜
勇者は魔王の陣に単身で乗り込み
ついには魔王に敗北を認めさせたのであった

地上の民の王は自らの非を認め
この無益な戦いを神からの戒めと悟り
今後は神をあがめることを誓った

熾烈な戦いで傷ついた勇者は
王の勧めもあり
この国に居を構え平和な日々を過ごしていくことになった

目次

INTRODUCTION…………3

1 新米パパへ
最新・子育てマニュアル

●新米パパへ 14

2 よく働きよく遊べ
王国の住人たち

●アルバイト 26 ●鍛える 40 ●街へ出よう 52
●祭だ！ 収穫祭を祝おう 62 ●お城の人々 70 ●予期せぬ訪問者 76
●休暇とバカンス 83 ●非行と家出問題を考える 86
●健康に気をつけよう 88 ●親と子の絆 90

3 武者修行
冒険と殺戮の日々

●心を鬼にして危険な土地へ 92 ●東部森林地帯 96 ●北部山岳地帯 101
●南部水郷地帯 106 ●西部砂漠地帯 110

4 職業選択の不自由
最終職業案内

●運命の日 118 ●就職系 120 ●因業系 122
●政治系 126 ●学問系 130 ●芸術系 132 ●聖職系 135 ●戦士系 137
●魔法系 142 ●芸人系 146 ●アルバイト系 148

5 結婚の条件
花嫁の父の心得

●結婚相手 152 ●運命の日を迎えた父へ 161

王国歴1210年
いま、父と娘の物語が始まる



10

●娘は多くの人の
愛情に支えられて
育っていく





●都に住みついた父に、天より幼き娘が授けられた



●まだ家の手伝いも
ロクにできない娘

11



●農場主のボンゴレさん





●ウマににんじんをあげるのも少しずつ、うまくなってきた(?)

●剣術師範のレフトール





●修業にはげむ娘。剣の道は険しい

R

12



●セッセと武者修行



13

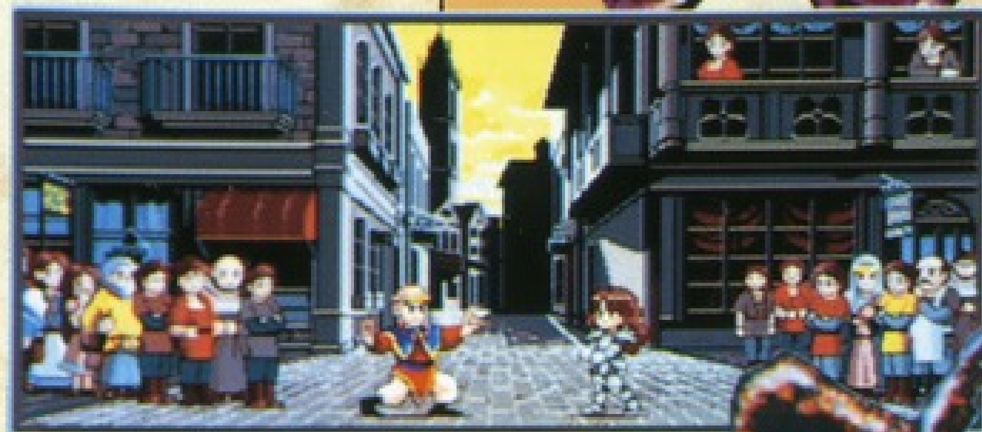


●年に1度のお祭り"収穫祭"



●あちらこちらでの
人（？）との出会い





●辻試合で強敵を倒す

●襲いくるモンスター





●大魔法使いのフェイ様。
まじめに修行にはげめばご褒美が……

14



●ライバル登場



●お城ではさまざまな
人たちと知り合う



●時二訪レル怪シゲナ人物



●父を悩ます悪い虫

15







●時には父と子、水入らずでバカンスへ





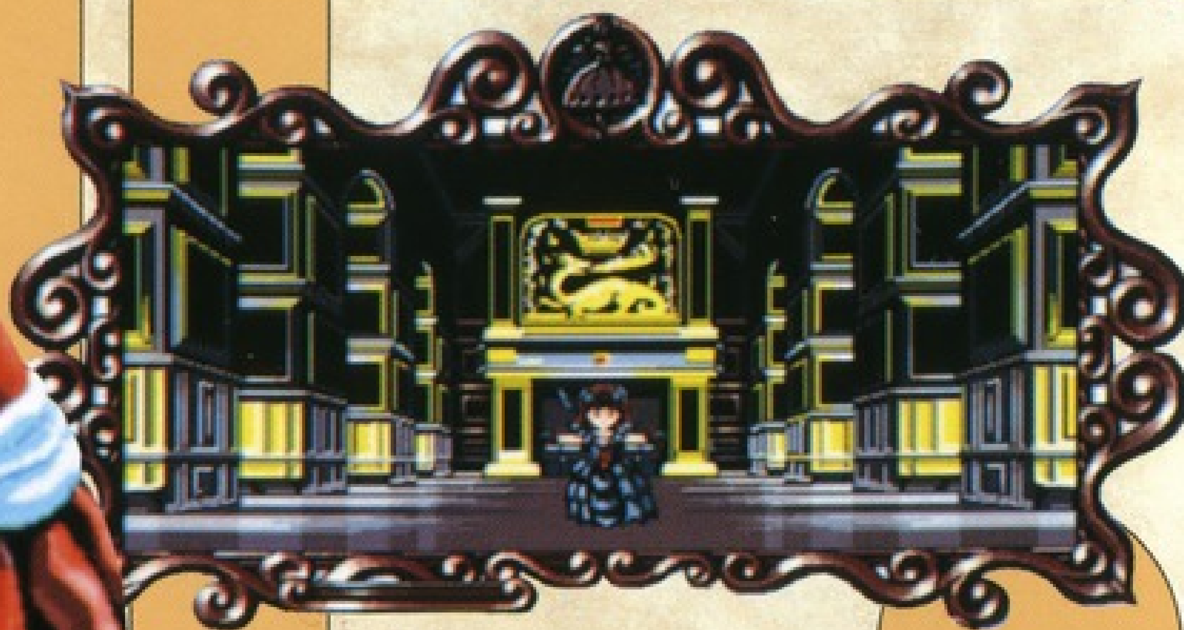


●成長すれば、新たに登場するアルバイト

16 17


●これぞ気品！シルクのドレス




●社交界にデビュー。ダンスパーティーに出場

●守護星は父を褒めてくれるのだろうか？



王国歴1218年

18

いよいよ娘の旅立ちのとき……
どんな職業に就くのだろうか？　結婚はできるのだろうか？
幸せな生涯を送ることができるのだろうか？
父の心配は尽きない。


●めでたくプリンセスになれるか


●これもまたプリンセス？



将軍



王宮魔法師



大臣



博士



暗黒街のボス



勇者(魔法)



勇者(戦士)



王の寵姫


王妃


花嫁修業


魔法使い


舞踏家



子守［就職・アルバイト］



左官［就職・アルバイト］



教会［就職・アルバイト］



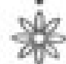
料理屋［就職・アルバイト］



1

新米パパへ

最新・子育てマニュアル



1

新米パパへ



 父の初仕事

まず子育てに入る前に、自分の名字、誕生日、年齢、そして娘の名前、誕生日、血液型を登録しなければならない。王国の戸籍登録ということだ。王に仕える身なのだから「名乗るほどでも……」というわけにはいかないだろう。

自分の名字や年齢は勇者らしいと思うものをつければいいだろう。誕生日で娘との相性を良くしておこうと思っている父親も多いだろうが、それよりも日頃のスキンシップのほうが大事。問題は教育能力なのだ。

娘の誕生日・血液型は、娘の能力に大きく関係している。

“資質”の振り分けが誕生日でされ、“性格”づけが血液型によって行われて

かわいいと思うのは親バカなのか？

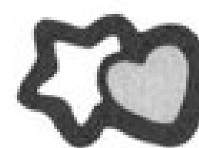
いるのだ。

資質とは娘の基礎となる能力のこと。占星術をベースに誕生日によって決定された子宮星（星座）ごとに能力が決められている（P16～P18参照）。

低い能力でもその後の父の教育いかんで伸ばすことができるし、高い能力でも努力を怠れば宝の持ち腐れとなる。

性格は、娘の普段の能力に影響を与えることになる。血液型の特徴が性格として資質につけ加えられ、娘の人格が形成されていく。わずかずつだが毎月、成人になるまで続くので結果として大きな差になることもある。

最初から高い能力をもっていることにこしたことはないので、めざす職業に合わせた選択が父の最初の仕事といってもいいだろう。



娘の将来を考える

神様から預かった娘が18歳になり成人するまでの８年間、父として子育てに励まなければならない。ここで肝に銘じておかなければならないのは、神様が言っていたように、娘は純真無垢で父の育て方次第で、どんな色にも染まってしまうということ。目標を決めず育てるのもいいが、こういう女性になってほしいという願いを込めて“娘の将来像”を描くほうが育てがいも出てくるというもの。

現在、王国には娘のために74種類の職業が用意されている。バリバリのキャリアから平凡な家庭の主婦、果ては裏街道まで。その詳細については第４章で紹介するが、どのような職業に就こうと立派に仕事をこなしてくれる娘に育てたい。



「ダンナ様。せんえつながら子育てのコツを１つ」

血液型で見る娘の性格判断

A型の娘　責任感が強く、協調性に優れている。《モラル》が高いが、反面これらは自己犠牲によって支えられているため《ストレス》をため込んでしまう。

B型の娘　行動力に優れ、世間体やルールに縛られることのない自由人。気分転換がうまく《ストレス》からの回復は早い。

O型の娘　個性的で自己主張の強いしっかり者。王国ではいちばん多い血液型で、だからだろうか特に目立った能力の長所と短所は見当たらない。

AB型の娘　普段は冷静で合理的でありながら、時として感情に流されることがある。そのギャップが激しく、《感受性》の強さにもつながっている。

★磨羯宮 (12/22〜1/19)

資質・性格　モラルが高く、家事もうまい。

守護星　サターン



基本能力
体力25 筋力20
知能17 気品15
色気10 モラル38
信仰20 感受性13

技能能力
戦闘技術15　攻撃力2　防御力 0
魔法技術15　魔力8　抗魔力5
礼儀作法20　芸術10　話術11
料理19　掃除洗濯22　気だて28

評価
戦闘評価17
魔法評価28
社交評価41
家事評価69



★双魚宮 (2/19〜3/20)

資質・性格　芸術的センスに優れ、信仰心も高い。

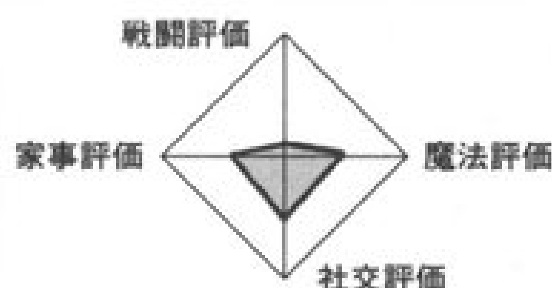
守護星　ネプチューン



基本能力
体力16 筋力15
知能15 気品32
色気31 モラル24
信仰30 感受性45

技能能力
戦闘技術10　攻撃力2　防御力0
魔法技術18　魔力20　抗魔力18
礼儀作法24　芸術20　話術15
料理16　掃除洗濯14　気だて18

評価
戦闘評価12
魔法評価56
社交評価59
家事評価48



★宝瓶宮 (1/20〜2/18)

資質・性格　知性と感受性に優れ、手先も器用。

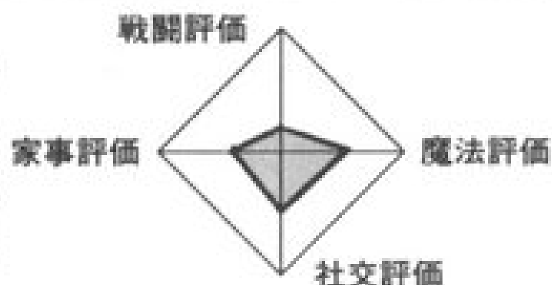
守護星　ウラヌス



基本能力
体力17 筋力18
知能42 気品12
色気10 モラル13
信仰8 感受性28

技能能力
戦闘技術15　攻撃力2　防御力0
魔法技術15　魔力12　抗魔力23
礼儀作法11　芸術22　話術22
料理15　掃除洗濯23　気だて6

評価
戦闘評価17
魔法評価50
社交評価55
家事評価44



★白羊宮 (3/21〜4/19)

資質・性格　体力、筋力に恵まれ、戦士としての素質をもつ。

守護星　マーズ



基本能力
体力45 筋力45
知能13 気品10
色気7 モラル14
信仰21 感受性6

技能能力
戦闘技術38　攻撃力5　防御力0
魔法技術8　魔力14　抗魔力10
礼儀作法10　芸術15　話術10
料理18　掃除洗濯18　気だて4

評価
戦闘評価43
魔法評価32
社交評価35
家事評価40



★金牛宮 (4/20~5/20)

資質・性格　調和を好み、魔術の才能豊か。

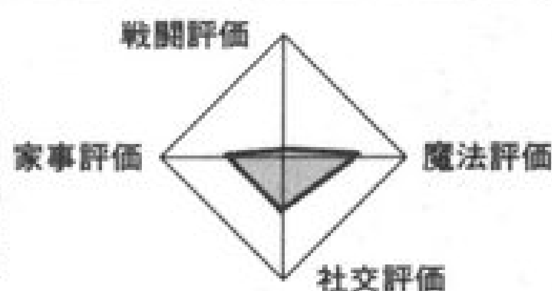
守護星　ビーナス



基本能力
体力33 筋力28
知能23 気品25
色気24 モラル32
信仰20 感受性19

技能能力
戦闘技術10　攻撃力3　防御力0
魔法技術17　魔力18　抗魔力25
礼儀作法21　芸術20　話術8
料理19　掃除洗濯16　気だて23

評価
戦闘評価13
魔法評価60
社交評価49
家事評価58



★双児宮 (5/21~6/21)

資質・性格　知性が高く、社交術の素養をもつ。

守護星　マーキュリー



基本能力
体力19 筋力18
知能36 気品14
色気14 モラル7
信仰10 感受性35

技能能力
戦闘技術14　攻撃力2　防御力0
魔法技術18　魔力19　抗魔力15
礼儀作法10　芸術25　話術30
料理8　掃除洗濯10　気だて11

評価
戦闘評価16
魔法評価52
社交評価65
家事評価29



★巨蟹宮 (6/22~7/22)

資質・性格　受動的な性質をもち、感受性が強い。

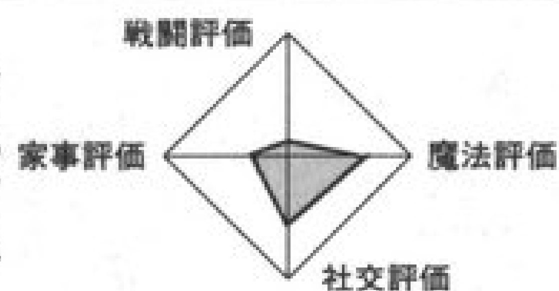
守護星　ザ・ムーン



基本能力
体力18 筋力18
知能24 気品29
色気33 モラル25
信仰30 感受性33

技能能力
戦闘技術15　攻撃力2　防御力0
魔法技術24　魔力28　抗魔力23
礼儀作法17　芸術20　話術20
料理17　掃除洗濯20　気だて17

評価
戦闘評価17
魔法評価75
社交評価57
家事評価54



★獅子宮 (7/23~8/22)

資質・性格　体力、筋力、気品に恵まれ、戦士の素養をもつ。

守護星　ソル



基本能力
体力50 筋力50
知能7 気品42
色気18 モラル23
信仰10 感受性9

技能能力
戦闘技術32　攻撃力5　防御力0
魔法技術2　魔力6　抗魔力8
礼儀作法15　芸術8　話術15
料理7　掃除洗濯9　気だて2

評価
戦闘評価37
魔法評価16
社交評価38
家事評価18



★処女宮 (8/23〜9/22)

資質・性格　知性が高く、魔術の才能豊か。

守護星　マーキュリー



基本能力

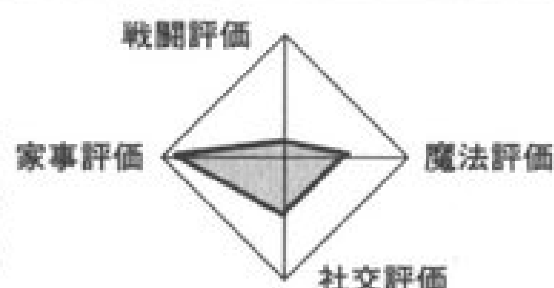
体力14 筋力5
知能28 気品45
色気30 モラル32
信仰35 感受性31

技能能力

戦闘技術7　攻撃力1　防御力0
魔法技術15　魔力18　抗魔力32
礼儀作法25　芸術18　話術15
料理29　掃除洗濯30　気だて30

評価

戦闘評価8
魔法評価65
社交評価58
家事評価89



★天秤宮 (9/23〜10/23)

資質・性格　社交性豊かで、調和を好む。

守護星　ビーナス



基本能力

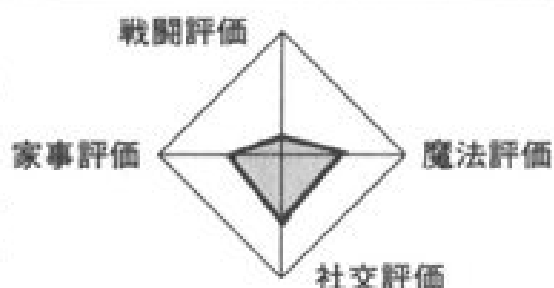
体力25 筋力22
知能30 気品24
色気20 モラル20
信仰21 感受性26

技能能力

戦闘技術14　攻撃力2　防御力0
魔法技術13　魔力14　抗魔力15
礼儀作法18　芸術18　話術28
料理16　掃除洗濯15　気だて15

評価

戦闘評価16
魔法評価42
社交評価64
家事評価46



★天蠍宮 (10/24〜11/22)

資質・性格　魔術に長け、性的な魅力にも恵まれている。

守護星　ハーデス



基本能力

体力28 筋力20
知能22 気品9
色気42 モラル10
信仰27 感受性39

技能能力

戦闘技術10　攻撃力2　防御力0
魔法技術30　魔力30　抗魔力20
礼儀作法14　芸術21　話術4
料理12　掃除洗濯11　気だて8

評価

戦闘評価12
魔法評価80
社交評価39
家事評価31



★人馬宮 (11/23〜12/21)

資質・性格　知性が高く、料理もうまいが少々ガサツ。

守護星　ジュピター



基本能力

体力38 筋力35
知能24 気品23
色気11 モラル10
信仰12 感受性20

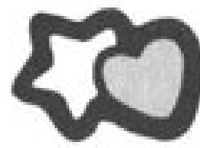
技能能力

戦闘技術19　攻撃力4　防御力0
魔法技術19　魔力12　抗魔力12
礼儀作法8　芸術6　話術13
料理21　掃除洗濯13　気だて10

評価

戦闘評価23
魔法評価43
社交評価37
家事評価44





就職ガイダンス

職業が決定されるいちばんのカギは、娘に与えられた４つの社会的評価、《戦士評価》《魔法評価》《社交評価》《家事評価》が握っている。

能力が社会的に認められることによって職業が決定される仕組みになっている。

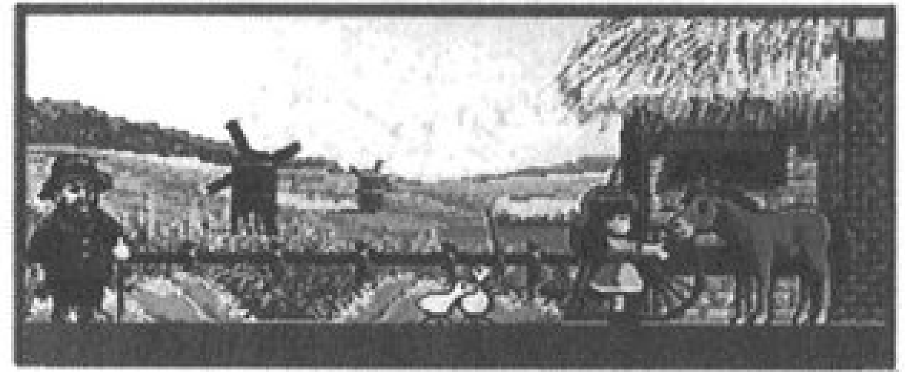
評価のもとになるのは各評価に関係する12の技能能力。技術を伴ってこそ初めて社会的評価が得られる。

そして技能能力のもとになり、日頃の行動を決める要素にもなっているのが10ある娘の基本能力。

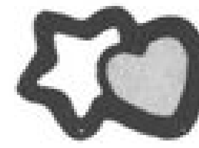
救国の英雄の娘だからといっても能力がなくては希望の職業に就くことはできない。

例えば、どうしても自分の跡を継がせるために“勇者”にしたいと思ったとする。この場合、大きく関わってくる評価が戦士評価や魔法評価であるということは推測がつくだろう。これらが他の評価よりも低ければ、勇者はおろか戦士にもなれない。そのために《攻撃力》や《魔力》などの技能能力を鍛えておかなければならないし、《体力》や《知能》といった関係する基本能力も同時に上げていかなければ勇者になることは難しい、ということだ。

つまり王国では評価と能力のレベルとバランスの組み合わせによって、娘の職業が決定されていくシステムになっているのだ。



労働は美徳だ



育児資金のマネージメント

娘の能力向上に必要なのは“学習・訓練”つまり教育。しかし、この王国では子供の教育にはお金がかかる。父の俸給は年に１回、９月30日にもらえる500Ｇだけ。いちばんお金のかからない授業でさえ１日30Ｇもするのにこれでは家計は火の車。とても勉強をさせられるような状態ではない。だからといって大切な神様からの預かりものである娘を無教養な女性にさせるわけにはいかない。

そこでアルバイト、つまり【娘を働かせる】がある。この国では子供が働くのも決してまれなことではない。自分の食い扶持は自分で稼いでもらうのだ。アルバイト料（日給×実労働日数）が入ってくるばかりか、アルバイトに関係する能力も上がるから一石二鳥。ただし未成年だからマネージメントは父がする。いくらお金がないからといって酷使することのないように。過労死でもさせたら世間の非難は当然、父が受けることになる。教育を受けさせるためのアルバイトだという目的を忘れてはいけない。

アルバイトの種類は全部で15種類。職種によって年齢制限が設けられていて10歳では６種類、16歳ですべてのアルバイトが選べるようになる。

鍛えて、鍛えて鍛えまくる

アルバイトは日給をくれるだけでなく娘の能力も上げてくれる。なら教育を受けさせる必要はないのでは……。

ところがアルバイトでは身につかない能力がある。《攻撃力》《防御力》《知能》《気品》《魔法技術》《魔力》《芸術》《礼儀作法》《芸術》はアルバイトで能力が上がることはない。どうしても教育の必要性が出てくる。

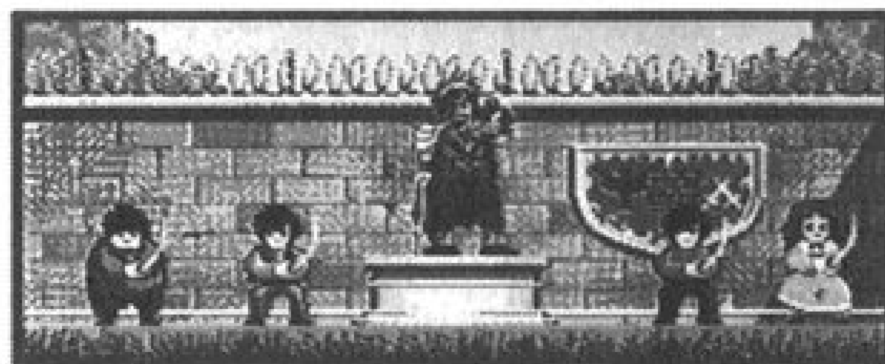
そこでアルバイトで貯めたお金を使い【娘を鍛える】で学習や訓練に通わせることになる。

１つの科目は４つにクラス分けがされていて“初級”“中級”“上級”“マスター”となっている。クラスが上がるほど能力のアップ率も大きいが受講料も上がっていく。しかも受講の途中でお金がなくなると講義はそこでストップ。先生に放り出されても娘は文句１つ言わないだけにちょっと情けない気分にさせられる。

学習・訓練は全部で10種類。アルバイトと違い年齢制限はないがお金が必要。まずは【格闘術】あたりから始めるのがおすすめ。

頭脳パズル!

学習・訓練やアルバイトをさせるのは能力を上げることが目的。ところが能力を下げてしまうこともある。例えば【家事の手伝い】のアルバイトをしたとすると《料理》《掃除洗濯》《気だて》の能力は上がるが《感受性》は下がってしまう。家事はうまくなるが家の中にこもっているので刺激が減ってしまうと考えればいいだろう。この要素は学習・訓練には【自然科学】【軍学】の２科目にしかないが、アルバイトはすべてに入り込んでいる。副作用と思うしかないだろう。



しかし、ものは使いよう。たまった《因業》を教会でアルバイトすることで減らすことができるように、スケジュールを組むときに学習・訓練やアルバイトのプラスとマイナスの面をしっかりと把握しておくことが大事になる。

ところで学習・訓練やアルバイトで１つだけ下がることなく上がり続けるものがある。それは《ストレス》。学習・訓練よりもアルバイトのほうがストレスのたまりが大きい。お金のことばかりに気を取られていると、子育てはうまくいかないだろう。

アウトフィールドは宝ヶ原!

学習・訓練やアルバイトで鍛えた能力は何も職業決定のときまで大事に抱えている必要はない。実地で使ってこそ意味がある。それが【武者修行】。

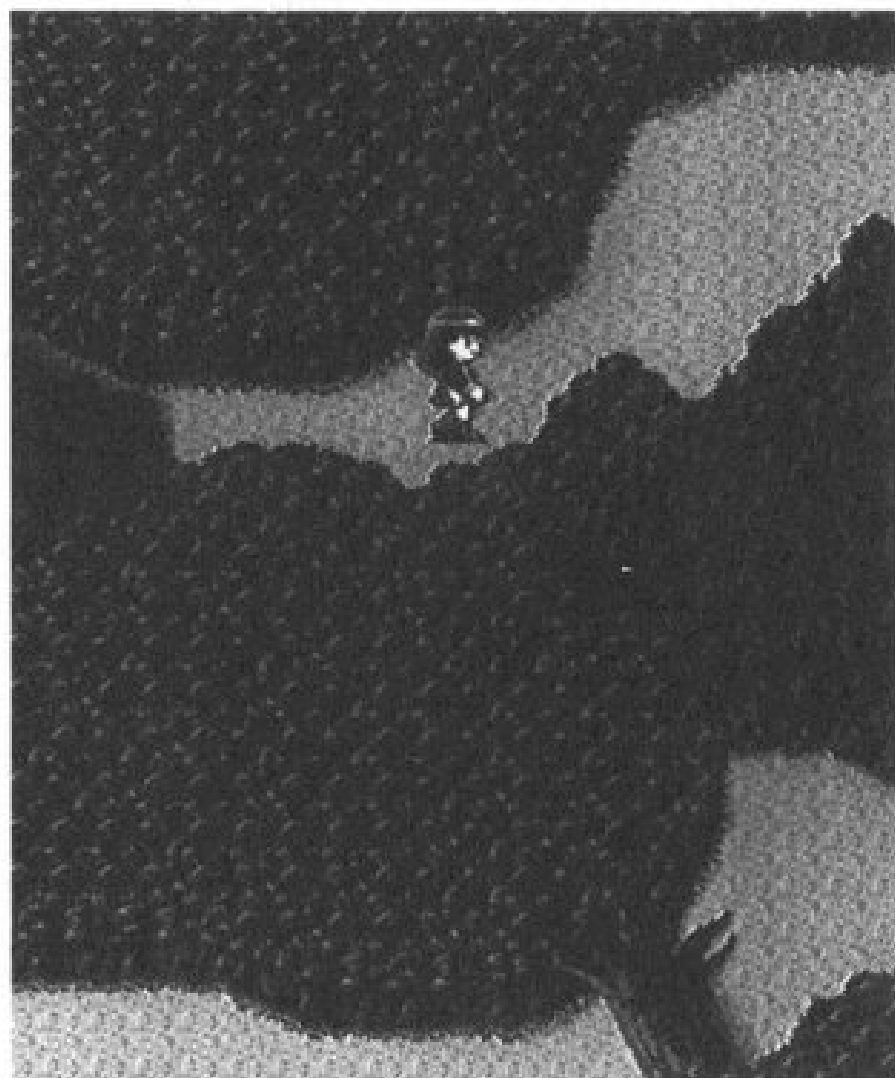
王国は東に森林地帯、西に砂漠地帯、北に氷山地帯、南に水郷地帯といった、変化に富んだ自然環境に囲まれている。またここは別名“武者修行の場”ともいわれるだけあって、モンスターやならず

者が暗躍する無法地帯でもある。

しかし危険を承知で向かわせれば、成功した暁には、宝箱を見つけたり、能力アップのアイテムを手に入れることができたり、臨時収入があったり、不思議なイベントに遭遇して能力を上げたりすることができる宝ヶ原でもある。また武者修行ではストレスがたまることはない。娘には「かわいい子には旅をさせろ！」というノリで日頃の成果を思う存分発揮させよう。

ただし、ロクな訓練をさせないままで娘を送り出すと、モンスターたちに簡単にあしらわれてしまう。でも殺されるようなことはない。危なくなるとキューブが助けに飛んできてくれる。本当に良くできた執事だ。

でもいつまでもキューブに頼っているとあとでとんでもないことが待っている。自分の体は自分で守れるように《防御力》くらいはつけさせておこう。



お宝はどこだ

収穫祭

毎年10月に１カ月間、国を挙げて開催される【収穫祭】。なかでも王室主催の４つイベントで優勝すると賞金として大金が国王からいただける。また、副賞として特定の能力がアップするアイテムを賜り、その種目にちなんだ評価能力も上がる。

苦しい家計のやりくりのなかでこれほどありがたいものはない。

しかし、参加が義務ではないので休ませたいときには休ませればいい。このときは《ストレス》が減る。

収穫祭での競技種目は次の４つとなっている。

★武闘会

１対１による武闘トーナメント

★王国芸術祭

いわゆる絵画コンクール

★ダンスパーティー

女性のみのダンスコンクール

★お料理コンクール

国内の名コックが競う味の競技会

いずれの競技も、能力がなければ優勝は望めない。偶然で勝てるほどあまいレベルではない。しかし武闘会以外は初年度からの優勝がなんとか可能のはず。父親の教育能力が問われる場でもある。





収穫祭の１大イベント。『武闘会』

スケジュールの基本

スケジュールは、１カ月ごとに立てていくようになっている。１カ月は上旬・中旬・下旬に分かれていて、３種類の方針を組むことができる。

あくまで一般的な子育ての方針だが、まず体力と筋力（ＨＰに影響する）を鍛えるために農場へ娘をアルバイトに出す。スケジュールは“農場・農場・休み”のパターンになる。

体力、筋力の能力がともに50を越えるまでは、おそらくまともに勤め上げることはできないだろう。しかし、お金は働いた日数しかもらえなくても、確実にそれぞれの能力は上昇していくので、焦る必要はない。５、６回（３カ月くらい）通わせればしっかりと仕事をこなすようになる。

ただし、休みは必ず与えること。この時点ではストレスが50くらいになると、娘が非行や病気になってしまうからだ。こうなると、仕事をサボったり休みがちになってしまう。必ず、１カ月のスケジュールのうち最後の旬は【休みをあげる】ことが鉄則といえる。

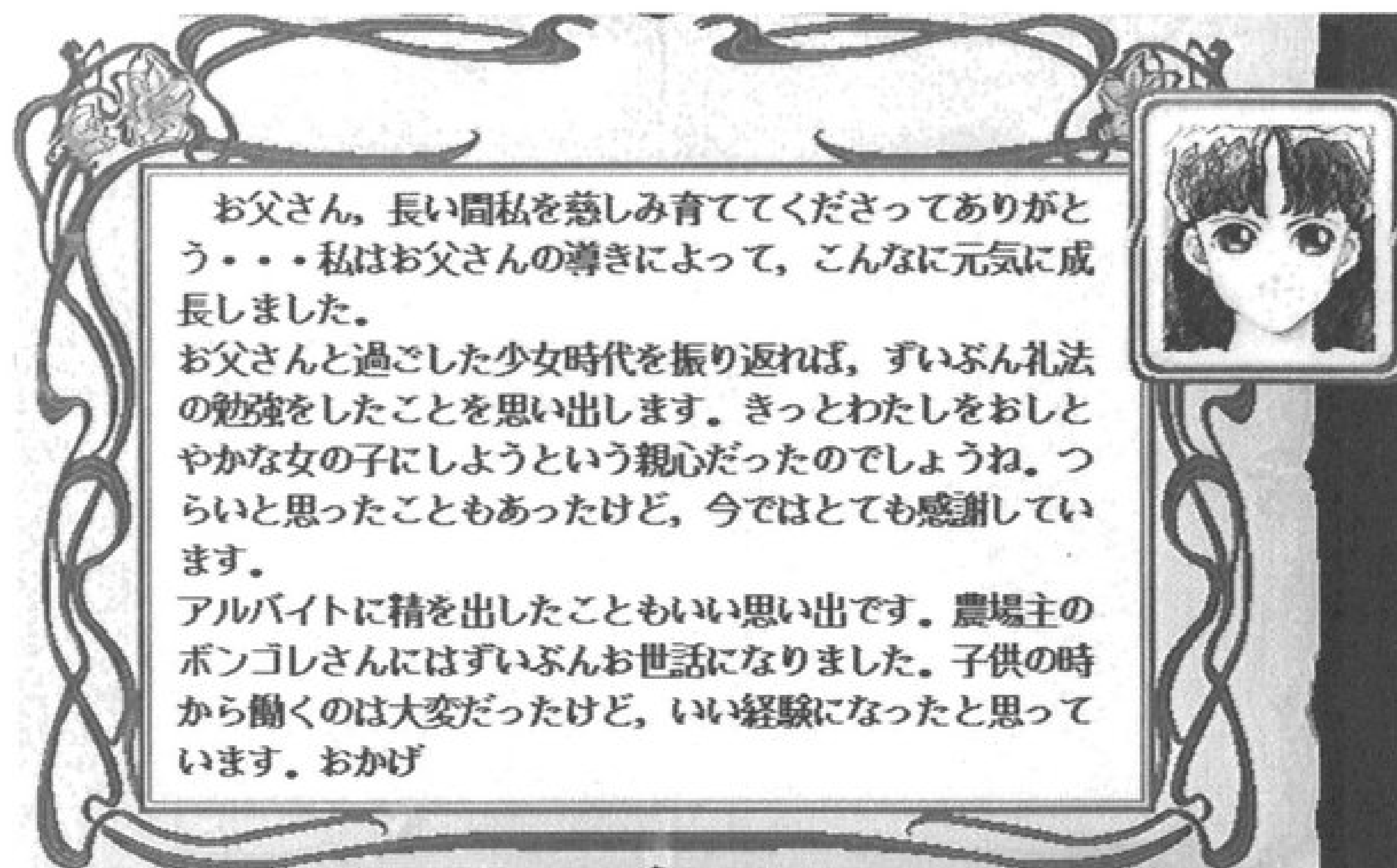
お金が貯まったら、しばらく学習・訓練をさせるというパターンで過ごしていくといいだろう。剣術や格闘技などの訓練をさせて、武者修行に出しても無事帰ってくる（戦士評価がおよそ250くらい）ようになれば、お金が増えても学習・訓練も集中的にできるようになるはずだ。

そうなれば能力も飛躍的に上がり、毎月武者修行に出して、一気にお金を貯めてしまうという方針もとれる。希望の職業に就くための能力の調整は、年齢が上がってきてからでも間に合うので３年くらいは基礎能力づくり中心のスケジュールを組むようにしよう。

娘の旅立ち、そして別れ……

娘との別れは、18歳の誕生日に突然やってくる。娘が希望した職業に就けたのならば父として感無量に違いない。もしも、なることができなかったときは「次女で頑張ろう！」とあきらめるしかない。それも運命だ。

娘から父に贈られる最後の言葉は、泣



娘からのお言葉。嫁になど出したくない……

かされるものあり、胸を絞めつけられるものありと、バリエーションに富んでいる。この娘からの言葉は、父と娘の育児記録ともいえるものだ。

神様からいただく評価もお誉めの言葉あり、お叱りの言葉もある。良い評価を受けるにこしたことはないだろうが父が望んだ職業に就いてくれればいうことはない。たとえ神様を怒らせるようなことになってもだ……。

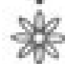
ともあれ娘の門出だ。笑顔で見守ってあげるのが父親の務めだ。





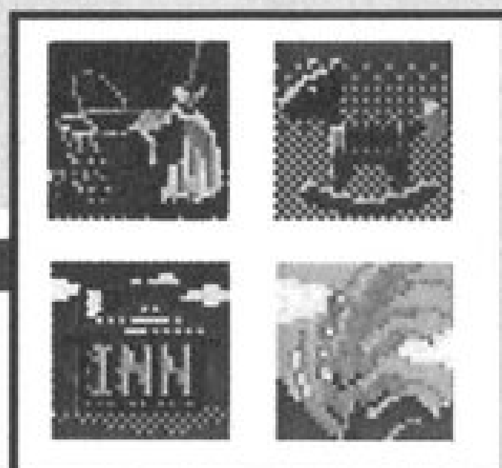
よく働きよく学べ

王国の住人たち



1

アルバイト



さあ子育てである。子育てといっても、学校に行かせたり、家で遊ばせておくだけというわけにはいかない。王国では「働かせる」ことも大切な子育てなのだ。働くうちに将来に役立つ能力が培われる。それが生きた教育というものだ。でも本音を言うなら子供も労働力に数えなければ生活が苦しい。せめて娘にかかる費用は娘自身のバイト料で賄わなければ……と思う甲斐性のない父である。

評価と能力をアップ

娘の将来に役立つ能力のアップには、ほかにもアイテムを手に入れるなどの方法がある。しかし、最も地道でまっとうなのがこの【働かせる（アルバイトさせる)】ことである。特に初めの頃は、塾に通わせる（次節【鍛える】参照）ための子育て資金もなく、アイテムを手に入れる力もないので、しばらくアルバイトで地道に能力アップに励むことになるだろう。

働かせにいく場所（アルバイト先）には、【農場】【家の手伝】といったものがあって、労働の種類によって上がる能力が異なっている。例えば農場なら《体力》と《筋力》をつけることができる。家の手伝いなら、家事評価を構成する３つの能力が上がる。

10歳の頃はアルバイト先も、アップできる能力も種類が限られているが、成長するにつれて年齢にふさわしい(？)アルバイト先が新たに登場してくる。話術が磨かれる【酒場】などは14歳になってから登場する。

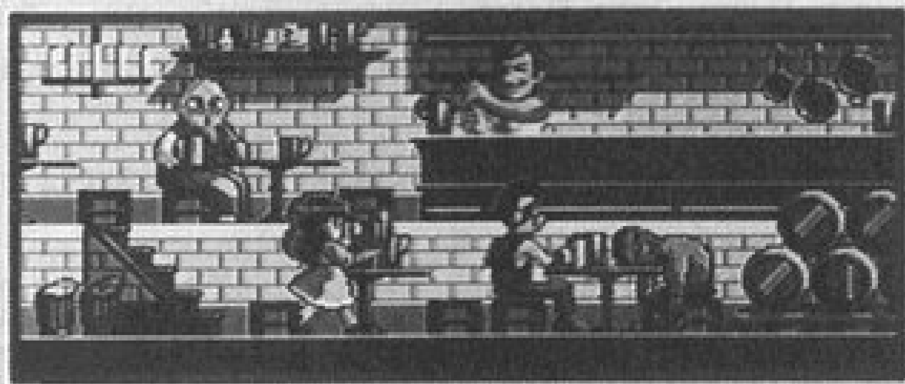


父が頼りないばかりに娘には苦労させる。
そのうち……もっと苦労させる

あちらを立てればこちらが……

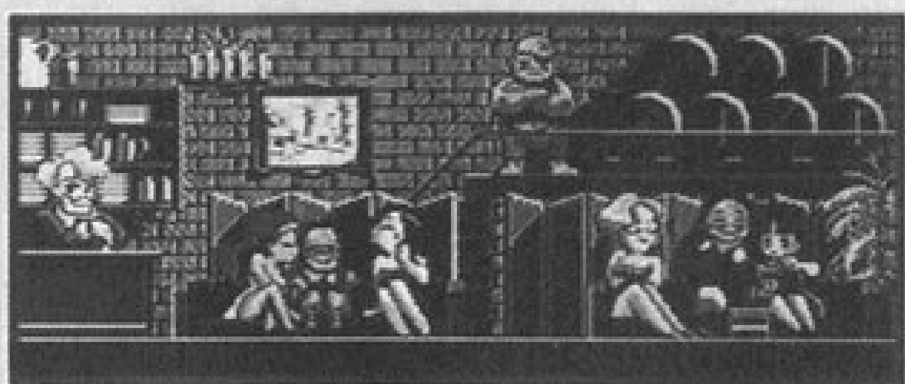
ところが、なるほどと納得がいってしまうのだが、【農場】では体力と筋力がつ

ある種のアルバイト



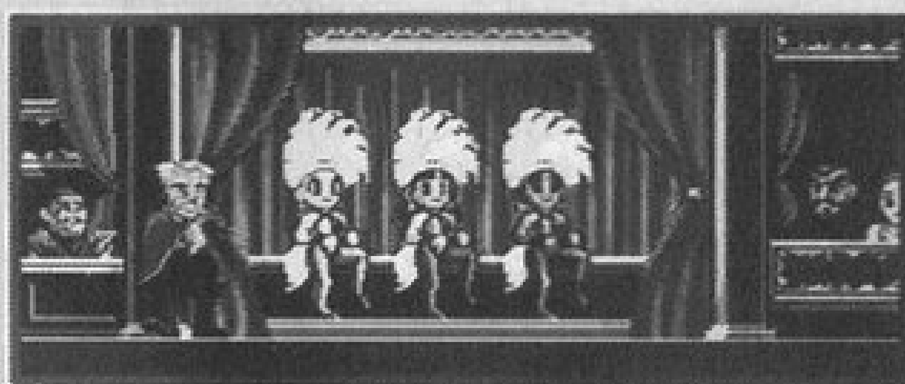
●「酒場」

健全な居酒屋。大人が羽目をはずす場所だから多少の風紀の乱れがあってそれはもしようがない。ただ、娘には真似をしてほしくはないが。



●「ヤミ酒場」

いちばんあぶないアルバイトがこれ。とてもではないが娘にさせられない。……はずが因業な父はついついさせてしまう。お金が欲しいわけではない。ではなぜ？　それは……。娘の顔を見れない。



●「夜の殿堂」

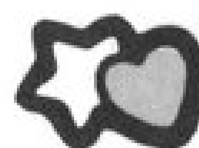
「慣れてきたら､歌や踊りもやってもらう」と初めに言っていたように何度か働くと「お前もそろそろ舞台に立ってもらおうと思う」と言われる。

ところで舞台の右で女を侍らせているのは将軍なのだろうか？

くが《気品》が下がる。肉体を使う農作業なのだから当然で、また気取ってみても始まらないのだ。こうして何かを犠牲にして何かの能力を上げていくことになる。この調整こそ父の頭の使いどころだろう。

どのアルバイトでも《ストレス》だけは上がっていく。娘よ黙々と働いている父がいかに辛い思いをしているかこれでわかっただろう……と思っていられるのも束の間。ストレスが高くなると非行や家出、病気といったトラブルが起こってくる。

だから将来に向かってどの能力（質）を、どれだけ（量）上げなければならないかだけでなく、その過程で起こるトラブルも解決・予防していかなければならない。これは【働かせる】だけでなく、娘の教育過程すべてに見られる難しさ、そして面白さである。



お金を稼がせる

アルバイトに行かせれば、バイト料が支払われる。このお金は父の懐に入ってくる。といっても娘の養育費に当てられるのであって、父のために使われるお金

ではない。もし、娘の将来に関係のない出費をしたときには、ピンハネするロクデナシ親父だと反省しよう。

バイト料は日割り計算で、きちんと働いた日数分だけ支払われる。でも失敗やサボったりするとその日分は支払われない。ただ能力は経験を積んだということで上がる。日曜日がお休みで、きちんと勤め上げれば５割増しのバイト料を手に入れられる。経験豊富になると昇給が待っている。昇給はそのアルバイトの10、30、60、90回目終了後に行われる。10日間のうち、いくらかでもバイト料が入れば、その10日間は１回にカウントされる。しかし実際の子育てのなかでは２回くらいの昇給を経験するくらいだろう。もっとほかのことをいろいろとやらせたほうがよい。では、勤め先を見てみよう。

●アルバイト別日給表

登場年齢	アルバイト先	バイト料（単位：Ｇ／日）				
		基本	10	30	60	90
10歳〜	家の手伝	—	—	—	—	—
	子守	4	5	6	7	9
	宿屋	8	10	12	14	17
	農場	10	12	15	18	21
	教会	1	2	3	4	5
	料理屋	8	10	12	14	17
11歳〜	木コリ	12	15	18	21	25
	髪結い	20	24	29	35	42
12歳〜	左官	18	22	26	32	38
	狩人	8	10	12	14	17
13歳〜	墓守	8	10	12	14	17
14歳〜	酒場	12	15	18	21	25
	家庭教師	20	24	29	35	42
15歳〜	ヤミ酒場	45	54	65	78	94
16歳〜	夜の殿堂	35	42	51	62	73

10歳〜 家の手伝



お嬢様、家庭的で素敵ですよ

家の手伝いだから、日給は入ってこない。当たり前だ、家の手伝いをさせるのになんで金を払わなければならない!? 手伝いの指示を出すのは執事のキューブである。親として、嫁に出す娘が家の切り盛りが下手というのでは、いかにも世間体が悪い。

キューブもその辺のところは心得ていて、「お嬢様恐縮です」とか言いながら、しっかりと働かせようとする。失敗ばかりすると「そんなに難しい仕事でした？」ときつくもある。安心、安心。

家事の手伝いは１日働けば

料理　　△０〜１

掃除洗濯　△０〜１

自分より家庭を思いやるようになるということで、身勝手な部分が減り

気だて　　△０〜１

感受性　　▼２

ストレスがそれほどたまらないのは(1/日)、わが家ならではのことだろう。

一生懸命に働いて、家庭的という評判が立つようにでもなれば、「台所の精」が誉めてくれるに違いない。

10歳〜 子守



**あれあれ、
子守ひとつできないようじゃ、
ろくな母親になれないよ**

アルバイト先は街の託児所。雇主のラダニアさんが、

「この仕事は、1にも2にも体力よ」

と言うように見かけよりはるかに重労働だ。子供は聞き分けは悪いし、目を離せばすぐに悪さやケガをする。だから《ストレス》がたまりやすい(3/日)。そのわりに日給が4Gと安いのは財政が厳しいから。託児所の運営資金は国の補助金だけに頼っている。対魔王戦が終わったばかりでは国の財政もまだ厳しいのだ。

子供好きのラダニアさんは、そんな仕事でも泣き言ひとつ言わず頑張っている。母性が上がりそうなので、将来生まれる孫のためにはぜひとも働かせたい。

子守のアルバイトでは、感じやすい子供たちに影響されて

感受性　△1

子供相手に色気をふりまいても仕方がないので

色気　▼1

よりよい主婦となるためには、【家の手伝い】と併せて欠かせないアルバイトだろう。

10歳〜 宿屋



**心のこもったおもてなしこそ、
うちのモットーだ**

都には宿屋が1つしかない。そこの主人がデシンセイである。ほかの宿屋は魔王との戦争があって客足が遠のいたために、つぶれた。今は戦争が終わり旅行者も少しは増えてきている。宿屋が1つしかないこともあってデシンセイの宿屋は忙しいようだ。だから何もできない娘でも雇ってくれるのだろう。

デシンセイは人が良くて、一服吸っているときに目の前で失敗されると困ったような顔をするが、それでも何度か行くうちに、

「おお、お前さんか。よく来た。さっそく働いてもらおうか」

と娘のことを長い目で見てくれる。

この宿屋は料理自慢で、デシンセイは収穫祭の『お料理コンクール』でも高得点をとることがある。でも娘の仕事は客室係。だから料理の腕が上がることはなく

掃除洗濯　△0〜1

となる。客層が良いのでケンカを仲裁することもない。それで

戦闘技術　▼0〜1

日給が8Gと高めなのがうれしい。

10歳～ 農場



作物は天からの授かり物じゃ。真面目に世話せんとバチが当たるぞ

雇主のボンゴレさんは、大地主だけあって日給10Gと気前が良い。しかし肉体労働で《ストレス》がすぐにたまるので健康には気をつけたい（3／日）。

この農場で働くと、この世界で生きていくために必要となる

体力　　△1

筋力　　△1

のアップがある。この2つの能力は12歳になるまでこの農場でしかつけられない。だから娘が幼いうちはたくさんお世話になるアルバイトかもしれない。

初めは力不足で全身が筋肉痛になり、

「な～んじゃ、全然役に立たん子じゃな。もう来んでええぞ」

と帰り際に追い打ちをかけられる。意気消沈している娘の姿を見るのは辛いのだが、それでも心を鬼にして働かせよう。

「額に汗して、しっかり働くんだぞ」

と、ボンゴレさんも言ってくれるではないか。また、力仕事を優雅にしていては効率が悪いだけなので

気品　　▼1

となるのはいたしかたがない。

10歳～ 教会



働けば働くほどに、あなたの心は洗われていくでしょう

別に心なんか洗われなくてもよいと、欲望がつい現れる父。イカン、イカンぞ。人は生きることでさまざまな罪を犯し、因業が深まっていく。ひいては将来の道を誤るというものだ。この教会で働けば

因業　　▼2

となり道を誤ることもなくなるだろう。

教会のシスター・リイは温厚な性格で娘がヘマをしても、

「私は怒りませんよ。これも神の試練でしょう」

と優しく言ってくれる。試練と呼ぶほどひどい迷惑をかけているのかと、父は情けなくも恐縮するのだが……。でもこんな人のもとで働いているのだから

モラル　　△1

信仰　　△2

となって将来は立派な国民になれるというものだ。

日給が少ないのは痛いが、シスターに「ごめんなさい」と言われては不満を言うわけにもいくまい。

教会はとても大切なところ。さまざまな形でお世話になるだろう。

10歳〜 **料理屋**



おう、うちでずっと働けば、いい料理人に仕込んでやるぞ

主人でコックのバルボンさんはひと言でいえば職人肌の親分。かなりの頑固者。「うちが都でいちばんおいしい料理店」だと豪語するのも、収穫祭の『お料理コンクール』で何度も優勝している実績の裏打ちがあればこそ。そんな人のお店の厨房で働くわけだから

料理　　△０〜１

となる。でもバルボンさんの仕事への厳しさはアルバイトといえども容赦がない。何もできない娘をいきなり預けると、

「ばか。もっと真面目にやれ」

と、怒鳴られる。少しは【家の手伝い】でもさせてから働きに出そう。

ここも【宿屋】と同じで客層がとても良い。荒っぽいことは起こらない。ということで

戦闘技術　▼０〜１

となるが、娘の働き場所としては安全。



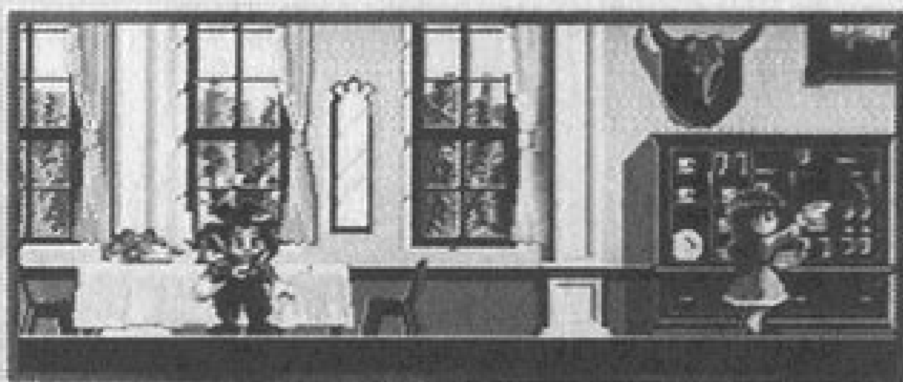
たまにはドンと資金稼ぎしてください

ダンナ様、アルバイトだけでは家計のやりくりが大変です。“救国の戦士”といえど、少しはお金稼ぎの勉強をしてください。

なんでも次のようなことでお金が稼げるそうです。アイテムはお金に換算しています。

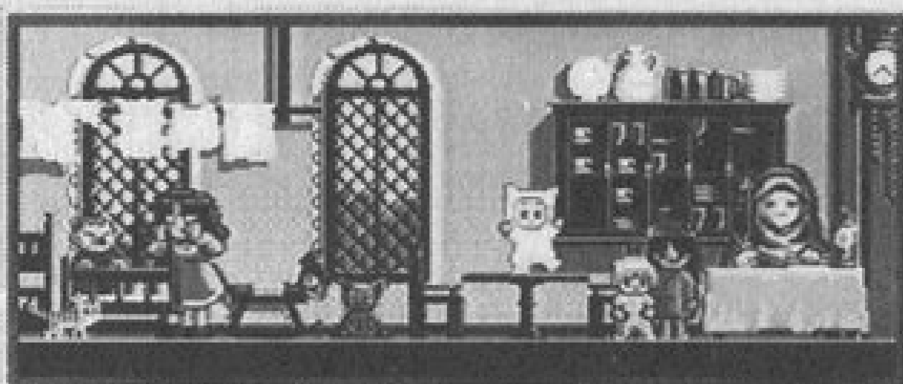
『お尋ね者カスティーヨ』捕獲	5376G
『王国芸術祭』優勝	5050G
『武闘会』優勝	4250G以上(1250Gはヤバイ換金)
『ダンスコンクール』優勝	4250G
『お料理コンテスト』優勝	3700G
『亡霊騎士』退治	2539G
『お尋ね者バニスター』捕獲	2035G
『お尋ね者バナザード』捕獲	579G
武者修行でモンスター退治	1〜500G

そのほか、思わぬところでお金や高価な品物をもらえることがありますが、それはラッキーというもの。運に頼らずに実力だけで稼ぐとすればこのような方法があります。



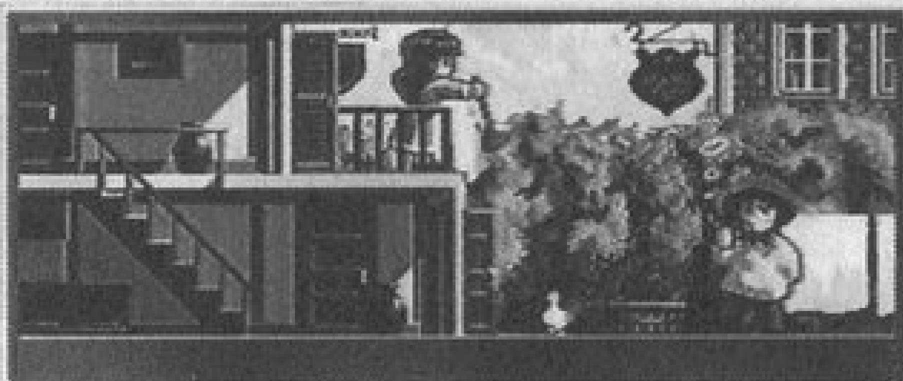
●「家の手伝」

キューブのおかげでわが家はいつもきれいに整理整頓されている。そのつめのあかでも煎じて飲んであやかってもらいたい。



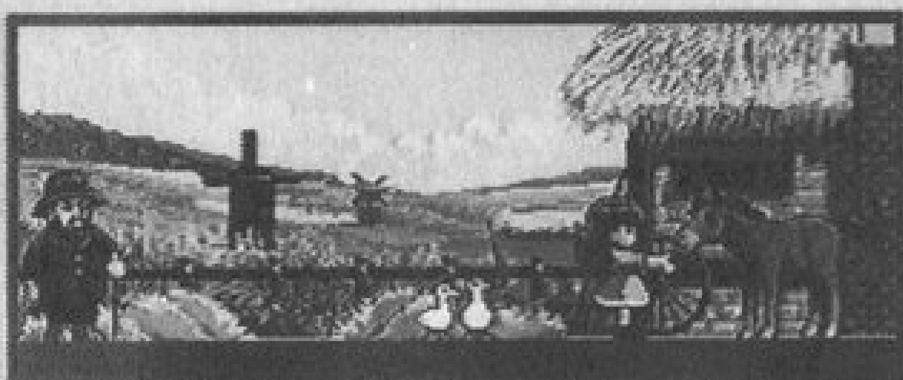
●「子守」

託児所は本当にうるさい。娘だってまだ子供なのに、人さまの赤ん坊の世話ができるのかとちょっと心配になる。案の上……。



●「宿屋」

のんびりした雰囲気だが、本当はものすごく忙しい。もし娘が一人前の仲居さんになったらやはり「お客さん、どちらから？」と聞くのだろうか。



●「農場」

肉体派の代表的アルバイト。ワザワザすぐ横で見ていなくてもボンゴレさんは大地主なのだからもっとドーンと構えてくれてもいいじゃない！



●「教会」

働くと《因業》を消して、モラルや信仰心を養ってくれるありがたいアルバイト。でも本当は父のような因業オヤジがもっともするべきことなのかもしれない。



●「料理屋」

街の頑固者といえばここの主人のバルボンさん。でも普段は気さくで元気なおじさんなのだ。シェアウェアちゃんがアルバイトをしている店でもある。

11歳〜 木コリ



**ほう、女の子かあ?
木コリは体力のいる仕事だぞお、
務まるかあ?**

少し怖そうな木コリの親方ホッセの言うとおり体力勝負の荒っぽいアルバイトである。肉体派アルバイトとしては【農場】よりも分が良いといえるだろう。日給は12Gだし

筋力　△2

と筋力もばっちりつく。それはうれしいが、比例するように

気品　▼2

と気品もドンと落ちるので性格ががさつになっていく。

かなり重そうな斧を使うので最初は辛そうだ。アルバイトが済むと肩で大きな息をしているので《ストレス》のたまりは大きい(4／日)。それでも、しっかり働くところを見せると

「あんたも女だてらによく続くなあ」

と見直され、さらに続けると

「あんたが来ると他のみんなも張り切るんだわ」

とおだてられる。慢性的な労働力不足に悩む山の男の１種の懐柔策なのか。それとも慢性的な女不足？

11歳〜 髪結い



**髪結いって、
ある意味では芸術なのよ。**

とにかく戦争のために人材が枯渇しているのがこの王国である。王宮専属を除けば、サラは都で唯一の髪結い師である。そのせいかちょっと高ビー。

でも日給が20Gと高いので11歳になるとすぐにでも働きに行かせたいのがこのアルバイト（こんなにいい日給は14歳までほかに登場しない)。働くことで

筋力　▼1

感受性　△1（家出に注意!!)

となるのは、力ではなくデリケートな器用さが要求されるのでいた仕方ない。

「髪は十人十色、お客に合った手入れが必要よ」

と、サラさんが言うように個性を見極める芸術的センスが必要。芸術能力が足りないと、なかなかうまく仕事をこなせないのが難点だ。お金ではなくストレスをためるばかりということにもなりかねない（3／日)。

ここはサラさんの意見に従おう。でないと娘は、

「はっきり言ってお前、才能ないよ」

と言われるハメになる。

12歳～ 左官



**体力もいりゃあ、
美的センスもいる。
半端な仕事じゃねえぞ**

親方のトスカルが言うのはホントのこと。日給が18Gと高いので魅力的であるが、このアルバイトをうまくこなすには、体力と芸術のバランス良い教育を受けていなければならない。

半端な仕事じゃないと言うだけあって

　体力　　△2

と、アルバイトの中でもいちばん高く体力がアップする。そのわりには《ストレス》が3／日と手頃といえば手頃。

また肉体派のアルバイトのなかでは唯一《気品》が下がらない。その代わり

　色気　　▼1

ということだ。

12歳～ 狩人



**狩りでは、
ちょっとした気の緩みが
死につながるんだ**

狩人のコウは、物心がついてから60年狩猟一筋に生きてきた。そんな彼に学ぶことは多いのだが、日給8G、さらには

　因業　　△0～1

とあっては、なかなかこのアルバイトに出す気にはなれない。しかも狩りに必要な体力と知力が備わっていないと、足手まといになるばかりである。それでも

　体力　　△1

　戦闘技術　△0～1

と武道に役立つ能力アップは魅力的。でも野山を駆け地に伏せて獲物を待てば

　気品　　▼1

となることを覚悟しなければならない。



アルバイトで攻撃力アップを!

アルバイトをすることで《攻撃力》をアップすることができます。《筋力》が10上がると攻撃力が1上がりますから、筋力のつくアルバイト【農場】【木コリ】をさせましょう。逆に筋力が下がるアルバイト【髪結い】では攻撃力が同じ割合で下がるのでご注意を。

直接攻撃力を上げたいときには【剣術】道場で鍛えるようにしてください。あとはイベント頼みでいきましょう。

13歳～ 墓守



墓場を静かに保つのが仕事なんだ

13歳の子供が、ひと晩お墓で過ごすのはとてもかわいそう。

「出るんじゃよ……ちょうど今夜みたいな夜にな……」

とバランも脅かすが

抗魔力　△0～1

というように、抗魔力を鍛えることのできる唯一のアルバイトが墓守だ。信仰心が必要だが、どうせ1人で武者修行に出るのだし、スパルタ教育で娘のお尻を叩いて行かせるのもよいだろう。

怖い思いをするので、ストレスが大幅増(5／日)。それなのに日給は8Gと安い。怖い思いをすれば

感受性　△1

となるのも当然か。ダウンするのは

色気　▼1

ちなみにバランの「出るんじゃよ……」は、いたいけな子供を震えさせようという意地悪ではない。墓守をしていると実際に亡霊が登場することがある。戦闘能力がありそうなものを見つけると、強い騎士かと思って墓からはい出してくる。早いところ成仏させてあげよう。

14歳～ 家庭教師



ちょっと若すぎるけど大丈夫かしら

雇主の伯爵夫人が心配するとおり、父も心配してしまう。まだまだ娘のほうが家庭教師をつけてもらう立場のはずだ。案の定、《知能》が仕事を務められるほど高くないと、ろくに教えることができない。美人で気品のある伯爵婦人から、きつくお叱りをいただいてしまう。

それでもうまく務まれば日給が20Gとかなりの高収入。《ストレス》が大きくたまるのは困るけど(7／日)、それが教育するということなのだ。父の苦労がわかったか……えぇッ。

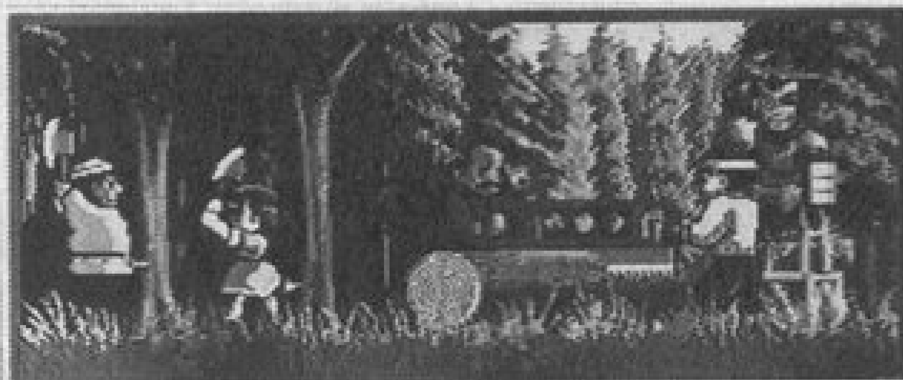
家庭教師だから知能がアップすると思ってはいけない。娘は教えられるほうではなく教えるほうなのだからね。アップするのは、伯爵家に出入りするのだし、我慢を覚えることもあるだろうから

モラル　△1

子供相手の仕事なので【子守】と同じように

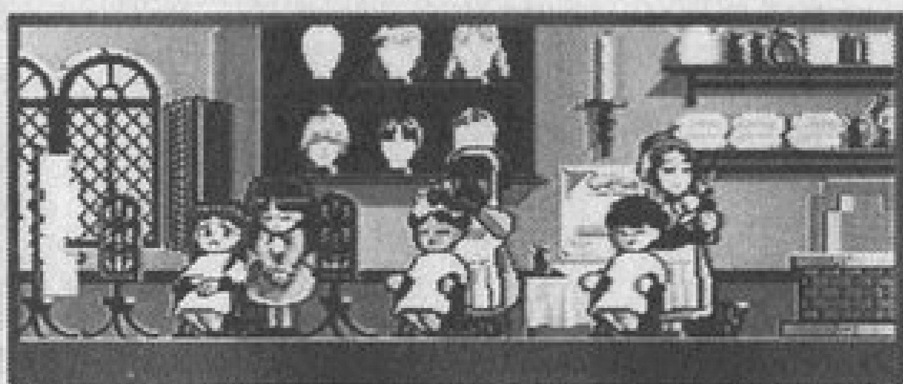
色気　▼1

将来の伯爵を誘惑しようとしてもダメなのよ。その代わり母性のアップを期待できるのも子守と同じ。



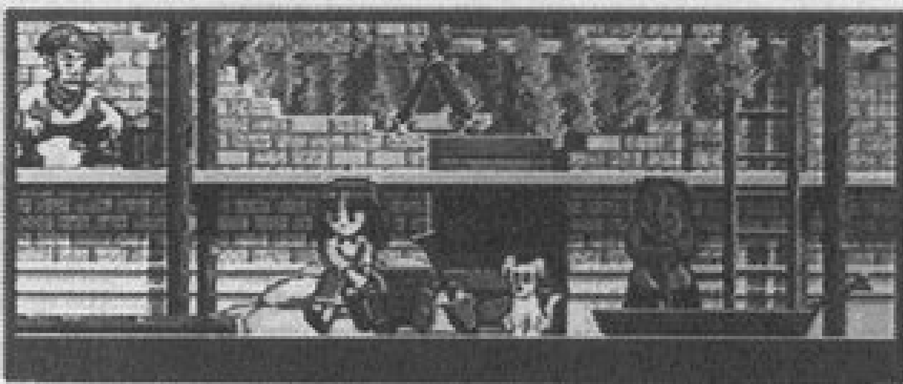
●「木コリ」

筋肉モリモリのマッチョな娘にしたければこのアルバイトがお勧め。どんなに扱いづらい武器だって使いこなせるようになる。ただし《体力》はつかない。



●「髪結い」

髪は女の命といわれるくらいだから、失敗したときは大変。いくら謝っても簡単には許してくれない。優しくデリケートに扱うのがコツ。



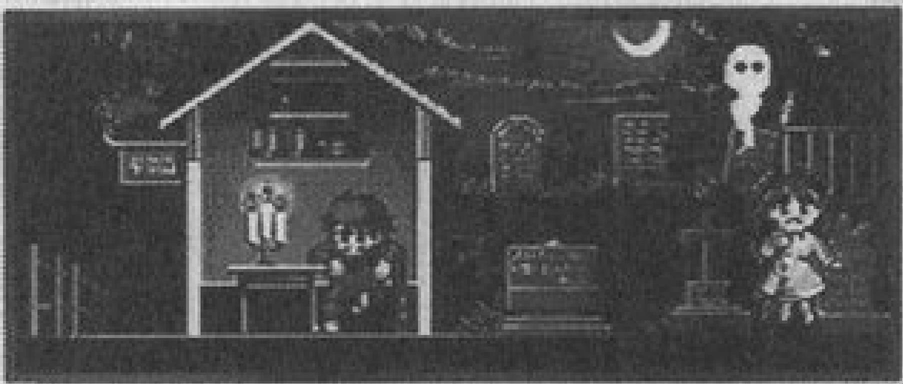
●「左官」

“いわゆる壁塗り”と親方は簡単に言うが、最近は絵や広告が入ったものが流行っているので絵ごころのセンスのあるアルバイトを募集している。



●「狩人」

上昇能力に魅力が少ないことで、父親の中にはこのアルバイトをさせたことがないという人もいるのかもしれない。とても美しいグラフィックなのでぜひ１度。



●「墓守」

毎夜のごとく、火の玉が飛び回る物騒なアルバイト。違った意味でこれもひとつの夜のお仕事だ。

あっ、お墓のうしろに影が……。

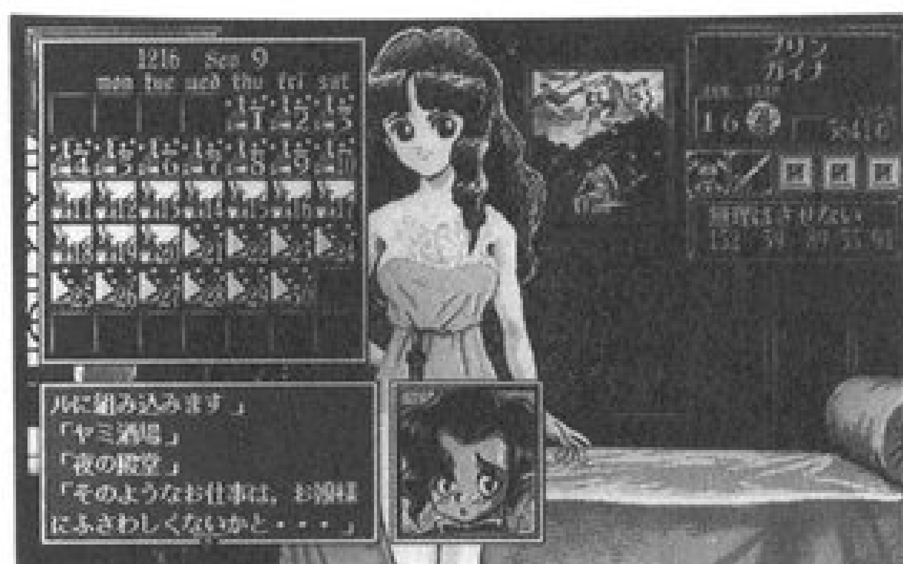


●「家庭教師」

子供相手の２つめのアルバイト。託児所と違い、環境はとても静かでゴージャス。しかし、背中のうしろから感じる視線はかなり厳しい。

ある種のアルバイト

14歳から15・16歳と、いくつかある種のバイトが立て続けに登場してくる。それらのアルバイトをしようとすると、キューブに小言を言われるものもあるぞ。

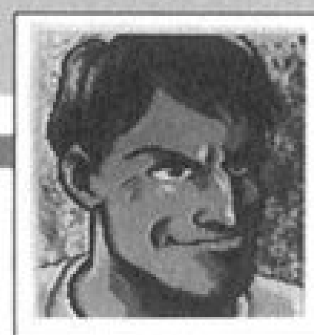


登場してくるアルバイトとは【酒場】【ヤミ酒場】【夜の殿堂】の３つ。小言を言われるのはあとの２つ、育て方を間違えた娘は（育て方を間違えている父は）聞きやしない。どんどんしちゃう。

特に【酒場】は、話術の能力を上げるほとんど唯一の方法といってよい。お城の道化師と仲良くなるためには、酔客相手のバイトだろうが働いてもらうしかないだろう。そもそも、ほかの２つとは違い、ごく普通の街の飲み屋酒場は健全なアルバイト先なのだ。

ところが【ヤミ酒場】【夜の殿堂】になると、子供が働くには問題がありそう。アップするのは《色気》と《因業》だけなのだ。素性の知れぬ客の相手もすることになるので《ストレス》だって＋12と＋８だ。あんまり若いうちから働くと、うっかりすると（うまくするとじゃない）暗黒街の顔になってしまうぞ。注意。

14歳～ 酒場



若い女の子は酒場の花だ

主人のドミトリィいわく。

「うちはお城公認、明朗会計の酒場だ」つまり居酒屋。若い女の子でも、アルバイトしていいか、という酒場。飲んだくれて寝ているお客がいるけど、からまれることもないだろう。

酒場の仕事ではあるが、娘の担当は主にコックとウエイトレスといったところ。そのため日給は12G、アップする能力は

　料理　　△０～１

である。料理の腕が上がるアルバイトは、ここを入れて【家事手伝】【料理屋】の３つである。それでもたまには客をあしらうことも必要のようで、このアルバイトで最大の利点は

　話術　　△０～１

話術を上達させたいならこのアルバイトしかない。その代わり酔っぱらいとは中身のない話しかできないためなのか

　知能　　▼２

というのはあんまりだ。ドンドン下がるので、間違っても知能を上げる訓練とは一緒にできない。仕事をこなすには《体力》とそこそこの《色気》が必要である。

15歳～ ヤミ酒場



お前は器量もいいし、頑張ればたんまり稼げるぞ

いかにも怪しい支配人のサバ。なんたってヤミというのだから怪しいお店に決まっている。報酬だって日給45Gというのは危ないゾ。

お客の相手をするうちに身につくのが

色気　△2

因業　△2

お客の相手をするうちになくすのが

モラル　▼3

信仰　▼3

気だて　▼1

《ストレス》だって12／日と、裏の商売だけあって半端じゃない。

16歳～ 夜の殿堂



夜の仕事だからといって、いい加減な態度は許されん

経営者のテレマーク男爵は変わり種の貴族。“舞台芸術の保護者”を自称しており、そのため《色気》だけでなく《芸術》のセンスもないと店ではうまく働けない。男爵は『王国芸術祭』の常連で、非行状態の娘だと追い返されたりもする。

働くことでアップする能力は

色気　△3

因業　△1

下がるの能力は

知能　▼1

気品　▼2

気だて　▼0～1



因業アップのさまざま

【ヤミ酒場】は8日勤め上げれば《因業》が+16。そのほかに因業を上げるには次のようなものがあります。ご注意（?）を。

どこかで酒を飲む	+80
お尋ね者を見逃す	+50
悪魔とドンチャン騒ぐ	+25
追いはぎ	+20
モンスター退治	+3

●アルバイト別能力増減表

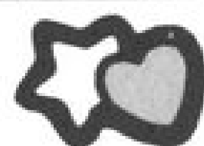
		登場年齢	10歳〜						11歳〜		12歳〜		13歳〜	14歳〜		15歳〜	16歳〜
		アルバイト先	家の手伝	子守	宿屋	農場	教会	料理屋	木コリ	髪結い	左官	狩人	墓守	酒場	家庭教師	ヤミ酒場	夜の殿堂
増減する基本能力（1日単位の増減）		体力				△1					△2	△1					
		筋力				△1			△2	▼1							
		知能												▼2			▼1
		気品				▼1			▼2			▼1					▼2
		色気		▼1							▼1		▼1		▼1	△2	△3
		モラル					△1								△1	▼3	
		因業					▼2					△0-1				△2	△1
		感受性	▼2	△1						△1			△1				
		ストレス	△1	△3	△2	△3	△1	△2	△4	△3	△3	△3	△5	△5	△7	△12	△8
増減する技能別能力（1日単位の増減）	戦闘評価	戦闘技術			▼0-1			▼0-1				△0-1					
	魔法評価	抗魔力											△0-1				
	社交評価	話術												△0-1			
	家事評価	料理	△0-1					△0-1						△0-1			
		掃除洗濯	△0-1		△0-1												
		気だて	△0-1													▼0-1	▼0-1
基本バイト料（G／日）			—	4	8	10	1	8	12	20	18	8	8	12	20	45	35

2

鍛える



アルバイトでも能力は上がる。しかし、より大きく能力を高めたいのなら、“塾に行かせる”ことも必要だろう。アルバイトと違って出費がかさむが仕方がない。今は辛いが、将来、楽をするためだと教育パパぶりを発揮する。



お金を払ってでも能力を

アルバイトでは、能力が上がる上にバイト料も入る。ところが講義を受けさせて【鍛える】と、能力は上がるのだが受講料を出さなければならない。

だったらアルバイトのほうがいいやと

●科目別増減能力表

科目			自然科学	詩文	神学	軍学	剣術	格闘術	魔法	礼法	絵画	舞踏
増減する基本能力		体力										△
		知能	△△	△	△	△△						
		気品		△						△		
		色気										△
		信仰	▼		△							
		感受性		△		▼					△	
増減する技能別能力	戦士評価	戦闘技術				△	△	△				
		攻撃力					△					
		防御力						△				
	魔法評価	魔法技術							△			
		魔力							△			
		抗魔力	▼		△							
	社交評価	礼儀								△		
		芸術		△							△	△

注：ストレスはどの科目・クラスでも１日当たり１上昇。
表中の△は上昇を、△△は幅の大きい上昇、▼は下降を表す。

考えるが、それは早計。講義のなかには、例えば《知能》のようにアルバイトでは上げることのできない能力を与えてくれるものがある。特に《戦士・魔法・社交》評価に関係する能力は、【鍛える】のほうにより多く集まっている（家事評価だけはアルバイトの勝ち）。また両方にあっても上がり幅がアルバイトよりも大きいものがある。

【鍛える】ことで生じる娘のストレスは、科目に関係なくすべて1／日である。

クラス

それぞれの教室や道場では、教える内容によって、“初級・中級・上級・マスター”の4つのクラスに分かれている。どのクラスに入るかは選べない。だれでも初級から順番に受けていかなければならない。いきなり上級やマスタークラスを受けることはできないのだ。「うちの娘は中級からでも大丈夫」というのは親バカというものだろう。

クラスは5回通えば次の段階に上がることができる。先生たちの言うことを信じるなら、クラスが上がるごとに、教えられている内容が高度になっているはずだ。

例えば自然科学を教えてくれるバークレオ先生がクラスが上がるごとに言うセリフ。

☆中級へレベルアップ
「今より高度な講義を聞かせよう」
☆上級へレベルアップ
「ともに科学の扉を開こう」
☆マスターへレベルアップ
「未来科学の夜明けは近いぞ」

マスタークラスのときにはホントかよと思ってしまうが、上のクラスほど高度な内容が講義されているのは事実。それが証拠に、上のクラスほど能力の上がり幅が大きいものが多い。



ニセ学生のススメ

ダンナ様、受講料が足りなくても講義を受けることができます。まあ、マイナスのときはダメですけれど……。能力は上がりませんが、次のクラスに上がるために必要な回数にカウントされますから、講義によっては、お嬢様にニセ学生をさせて、上のクラスになってから、お金を払って受講させるとよいかもしれませんね。

というのも、上のクラスになるほど、能力の上昇率が高いからです。でも、あのう、ダンナ様。上のクラスにいけばいくほど、受講料も高くなるのですが……。

●科目クラス別受講料・能力増減表

科目	受講料（単位:G）										
	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	190
自然科学	初級	中級	上級	マスター								
△知能	1-4	2-6	3-8	4-12								
▼信仰	—	0-1	0-2	1-3								
▼抗魔力	—	0-1	0-1	0-1								
詩文		初級		中級		上級		マスター				
△知能		0-1		0-2		0-3		0-4				
△気品		0-1		0-1		0-1		0-1				
△感受性		1		1-2		1-4		2-5				
△芸術		0-1		0-1		0-1		0-1				
神学		初級		中級		上級		マスター				
△知能		1		1		1-2		1-3				
△信仰		1-2		1-3		1-4		1-5				
△抗魔力		0-1		0-1		0-1		0-1				
軍学			初級		中級		上級		マスター			
△知能			1-2		2-3		3-4		4-5			
▼感受性			0-1		0-1		0-1		0-1			
△戦闘技術			0-1		0-1		0-1		0-1			
剣術		初級			中級						上級	マスター
△戦闘技術		0-1			0-1						0-1	0-1
△攻撃力		1			1-2						1-3	1-4
格闘術	初級	中級	上級	マスター								
△戦闘技術	1	1	1-2	1-3								
△防御力	—	0-1	0-1	0-1								
魔法				初級	中級	上級	マスター					
△魔法技術				1	1-2	1-3	2-4					
△魔力				0-2	0-3	0-4	0-5					
礼法		初級	中級	上級	マスター							
△気品		1	1-2	1-3	1-4							
△礼儀		1	1-2	1-3	2-4							
絵画		初級	中級	上級		マスター						
△感受性		0-1	0-1	0-1		0-1						
△芸術		1	1-2	1-3		2-4						
舞踏			初級		中級		上級		マスター			
△体力			1		1		1		1			
△色気			0-1		0-1		0-2		1-2			
△芸術			0-1		1		1-2		2-3			

注：ストレスはどの科目・クラスでも１日当たり１上昇。
表中の△は上昇する能力。▼は下降する能力を表す。数値は１日当たりの増減数値。

自然科学



自然科学は神秘主義を排し、人類を輝かしい未来に導くだろう

やたらと大げさな錬金術師のバークレオ、彼が自然科学教室の先生だ。この教室は、彼が錬金術の研究を続けるかたわら開いている私塾である。先生は徹底した合理主義者である。しかし、剣と魔法の世界に住み、チョコチョコと現れる神様がいるのだから、奇跡や魔法が存在することは認めている。でもそれは、科学的な現象にすぎないと言い切る。

「世の中のことはみな、数理と物理で説明がつく」

という迷いのない態度は立派。さすがに娘をドンドンと

知能　△

してくれる。その代わりに、徹底した合理性の前では

信仰　▼

抗魔力　▼

と両方下がるのはやむを得ない。ただしこれは中級クラス以上でのこと。またダウンといっても、それほど大きくはない。減少分は【神学】教室に通わせれば十分に補える（知能も上げてくれる）。

詩文



さあ、ともに学びましょう文学の王道を

先生のカムストックは、都で最も名高い詩人である。日夜、人類の文化遺産である古典の解釈と新作の創作に努めている。そのかたわら多くの詩人を育てようと子供たち相手の私塾を開いているのだ。

文学は女子一生の仕事にアラズ……かもしれないが、文化をつくる人も王国には必要だ。

カムストック先生の教室に通えば

芸術　△

と芸術家になるために欠かせない能力を上げてくれる。といっても、どのクラスでも１日当たり０～１くらい。しかし、クラスが上がるごとに、大きく

感受性　△

となっていく。家出しないように注意する必要がある。ほかに

知能　△

気品　△

となるが、知能・気品を上げる場合には、それぞれ【自然科学】【礼法】教室のほうがよい。ダウンする能力こそないが感受性のアップに注意しながら通わせるのがコツ。文学とは思い悩むことなのだ。

神学



世界のすべては
神が築かれた創造物です

アルバイトと同じように、神学の講義でもシスター・リイのお世話になる。娘のヘマという神の試練にも耐えられる彼女なのだから

信仰　　△

も、しっかりと上げてくれる。

神が実在することは、この世界ではだれもが承知のこと。だから神学を受講しての信仰の上がり幅は大きいのだ。

信仰心を上げる手だては、神学教室にしろアルバイトにしろ教会に通うのがほぼすべて。将来娘を聖職に就けたいなら、教会とシスターにはお世話になるばかりだ。

と同時に

知能　　△

抗魔力　　△

人を導くのに必要な知能、そして邪悪な力に抵抗できる抗魔力が高まるのはうれしいことだ。

ちょっと不満なのは、神のことを広めているのに、受講料が40、60、80、100Gとちょっとお高いこと……。

軍学



体を鍛えるだけでは
本物の勇士とは言えぬ。
人間は『頭から強くなれ!』だ

軍学を教えてくれるのは“百勝将軍”ことクルーガー将軍。エルウィン・ヨハネス・オイゲン・クルーガーという、いかめしくも長い名前の持ち主である。この将軍は魔王との戦いでは窮地に陥った。だから“常勝”ではなく“百勝”将軍なのだろうか。

とはいえ王国いちばんの軍事の専門家であることには違いない。兵法こそは実用合理主義的科学の本道と将軍自身が言っているように、軍学は合理的に思考し、科学的な知識を得るわけだから

知能　　△

この知能の上がり幅は【自然科学】教室の次に大きい。また当然のことながら

戦闘技術　△

これは兵法という戦闘技術を覚えるわけだ。でも軍務に「デリケートな心は邪魔」ということで

感受性　　▼

感受性のダウンも合理性のゆえだろう。

クルーガー将軍とは、お城に行っても会うことができるが、そこでは彼の別の一面を見ることができる。

剣術



**俺の指導は
ちょっと荒っぽいが、
実戦的で役に立つぞ**

剣術道場では《戦士評価》に関係する3つの能力のうち

戦闘技術　△

攻撃力　　△

と2つの能力を上げてくれる。《防御力》は【格闘術】道場で上げることになる。ちなみに戦闘技術の上がり幅は【軍学】教室と同じだ。

剣術道場の先生はレフト・オール。俺の指導は役に立つぞと自慢するだけあって、マスタークラスにまでいくと、ガンガン攻撃力を上げてくれる。

「レフトールと呼んでくれ」

と言うだけあって、くだけた性格の持ち主。しかし、せっせと剣の素振りをする子供たちの横で、酒をグビグビ飲んでいる姿は感心しない。

この先生と娘は収穫祭の『武闘会』で手合わせすることもある。本人の実力は優勝候補の前評判のわりにはたいしたことがない。でも教え方がうまいのは確か。

受講料は初級で40Gと安いのがうれしいが、そのほとんどは酒代に消えていくらしい。

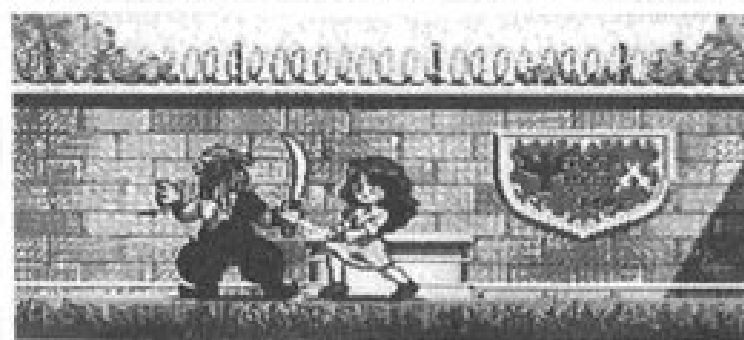
頼もう、道場破りであるぞ

娘の戦闘能力が上がると、剣術道場に道場破りがやってくるようになる。

腕に覚えのある連中がやって来るのだが、どいつもこいつも訓練後の先生がいないときを見計らってやってくる。彼らの目的は道場の看板である。

誰でもいいから相手をしろというのだが、ここでもし、娘が名乗りをあげなければ道場の看板が持っていかれてしまう。持っていかれると、先生が取り返そうと道場破りを探し回るためなのか道場が閉鎖になってしまう。そんなことにでもなれば、その月と翌月は訓練を受けることができない。

これでは「道場のことなんか知らないワ」というドライな態度を、娘に取らせるわけにもいくまい。勝てば《戦士・魔法》のどちらかの評価が+15とアップするから自信があればチャンスである。たとえ負けても評価はダウンすることはないし、申し込みを断っても同じ。



道場破りにくる連中は収穫祭の『武闘会』にも参加してくる

格闘術



武器に頼らぬ格闘術の極意は、攻撃をぎりぎりでかわす体術の会得にある

道場主はカール・フォックス。全盲だが修行によって心眼を開いた格闘家だ。その拳は凶器とさえ呼ばれている。

格闘術道場では、《戦士評価》に関係する２つの能力が次のようになる。

戦闘技術　△
防御力　　△（中級以上から）

せっせせっせと、縄を巻いた柱を蹴り続ける娘がふびんだが、戦闘技術を身につけさせたいなら、どの講義よりもこの【格闘術】道場に通わせるべきだろう。マスタークラスともなれば上がり幅は驚くほどだ。また初級より上のクラスでは防御力も身につけられるが上がり幅は０～１と少ない。



《評価》に気をつけて

《戦士評価》《魔法評価》《社交評価》《家事評価》の４つの評価はお嬢様の将来を運命づける大切な要素です。重要な評価が下がらないよう、あるいは不本意な評価が上がりすぎないようにしなければなりません。

４つの評価が一緒に下がる場合は、家出したとき(－１割)、逮捕されたとき（－９割）です。

評価を上げたい場合には、関連する技能能力を上げる。これが基本となる方法です。地道な方法が嫌で一気に上げたいという場合は、『収穫祭』での優勝が最も手近な手段です。戦士・魔法評価なら、ほかにも次のような行動をさせる手があります。

お尋ね者捕獲	+30
道場破りを倒す	+15
辻試合	+10
武者修行からの早期帰還	残り日数分

魔法



**みんな一緒に
実用魔法を学びましょう**

先生のパットナムはスゴ腕の魔法使いで、王宮魔法師に次ぐ魔法師という位にある。やたらと上品で言葉遣いもていねいなのだが、なんとなくキザ。道場のインテリアには、ドクロがあったりと、なかなかに不気味である。

娘はここで魔法で火を出したりと修行に励む。先生の横に座っているのは、ちょっととぼけた「魔☆法☆少☆女☆」のウェンディーだ。

ここでは

　魔法技術　△

　魔力　　　△

というように《魔法評価》に関係する2つの能力を上げることができる。早いところ上級以上のクラスに進みたい。MPの基となる《知能》、そして《抗魔力》を鍛える【神学】教室にも通わせれば、「だぁーいまほーぉっつかぁーいっ！」になれるかもしれない。ただし、戦士系の講義から比べると受講料はかなり高い。

魔法関連の能力をアップできるところは、この2つの教室とアルバイトでは抗魔力が上がる【墓守】だけ。あとは運頼み。

礼法



**人は礼を産み、
礼に従うことで
野蛮人から文明人に進化した**

宮廷の礼儀作法は複雑でとても庶民には正しくこなせない。人脈を広げようと、お城に行っても礼儀がなっていなければ追い返されてしまう。

古老バートサスは複雑な宮廷儀礼を教授できる数少ない人物の1人。彼の礼法教室が繁盛している理由はそればかりではない。宮廷に出入りできるようにして、わが子を出世させたいという親が多いからだろう。

娘の将来を考えると、人脈を広げることは重要だ。そして《礼儀作法》を上げるには、唯一ここに通わせるしかないのである。

礼儀を学ぶ教室なのでストレートに

　礼法　　　△

礼儀が身につけば当然のごとく

　気品　　　△

気品の上がり幅は【詩文】教室よりも大きい。気品が高ければ、「女王」や「宰相」にまで出世できるかもしれない（気品だけじゃダメだけど）。娘を王国の超エリートコースの乗せようと思ったら、礼法は必修科目である。

絵画



**絵画を通じて
芸術の深奥を教えよう**

王宮絵師のフィルキンス先生はどこか、なよっとした感じの人物で、いつもトレードマークのベレー帽をかぶっている。王宮絵師は、高貴な人々の肖像画を何枚描いていくらの商売。最近は経費節減のため注文が少ないので、街で絵画教室を開いている。通ってくるのは、良家の子女たち。財産家の娘で社交界の華を目指しているパトレイシア・ハーン嬢の姿も見える。

ここで鍛えてもらえるのは「作家」や「画家」などに必要な才能である。

芸術　　△
感受性　△

芸術能力は大幅に上がる。感受性の上がり幅は【詩文】教室よりは小さい。

収穫祭の『王国芸術祭』に出品する絵もここで描く。教室に4回通うごとに先生から絵を描かないかと勧められる。

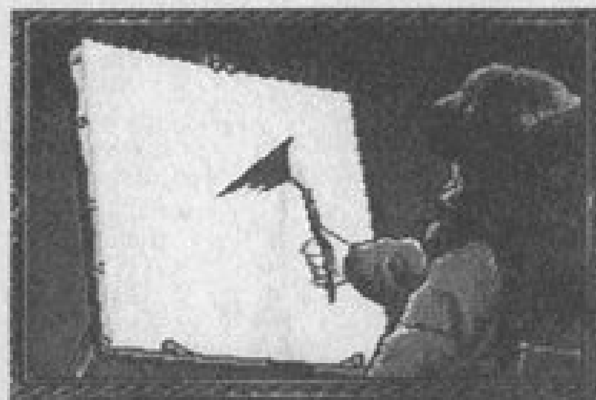
よろしくご指導を、ということで100G払えば能力に応じた絵を描くことができる。最高傑作の絵は、宗教画の

「降臨する天使」

コンクールで優勝するためには、少な

個展

最初の作品を見てどうなることかと思ったが、わが娘の才能はなかなかであった。





「陶土の壺に活けられた花束」
45点でした。娘には内緒だが、どうしてもタイトルのような絵には見えない。



「酒瓶と林檎のある静物」
52点でした。このくらい描いてくれると、まさにお題のとおりの絵だとわかる。



「蒼色を帯びた山脈」
67点でした。父は勝手に「青い山脈」と呼んでいる。わーかーくあかるい…。

くともこれくらいの絵を描けなければならない。

「陶土の壷に活けられた花束」

のようなシュールな才能は認められないのだ。持って生まれた才能にもよろうが、健康で非行もしていなければ、ほぼ8回で最もお上手な「降臨する天使」を描くことができるだろう。描いても優勝できないのは、まだ微妙に才能に欠けているということだ。

このお題の絵を描くと、それ以上は先生も絵を描くことを勧めてこない。コンクールへの出品は、ここで描いた絵を何度でも出すことができる。

親バカな父にとっては、絵が娘の寝室に飾られて、いつも眺められるのがうれしい。



「自画像」
80点。これなら、フィルキンス先生を完全失業に追い込めるかもしれない。



「降臨する天使」
96点でした。おおなんと神々しい宗教画であろうか。無教養な父も感動だ。



舞踊教室



社交界デビューを目指す女の子にとって、舞踊の腕は大きな武器となります

目の大きなトーベ先生は舞踊教室で女の子たちにダンスを教えている。

社交界の花形にするためには、どうしてもお金がかかる。この教室の受講料がほかの教室・道場に比べて、高い部類に入るのは仕方がないかもしれない。

レッスンで体を動かすので

体力　　△

上手に踊るには基礎体力なしには無理なのだ。また美しさを表現する競技には欠かせない能力も上がる。

芸術　　△

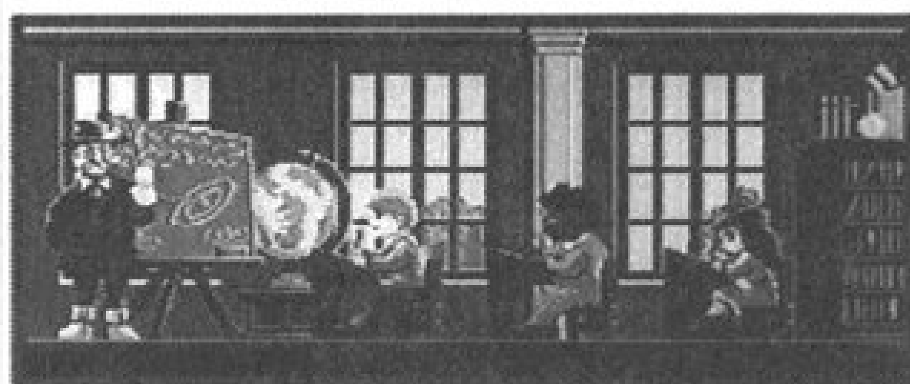
色気　　△

芸術は【絵画】教室でも上げられるが、色気は【鍛える】なかではここだけ。色気は、アルバイトの【ヤミ酒場】や【夜の殿堂】のほうが上がり幅は大きいが、それにもまして《ストレス》が大きすぎる。妖艶な魅力を持ちつつ、まっとうな職業に就かせたいという場合でお金があるならこちらがおススメだろう。

収穫祭の『ダンスパーティー』では、トーベ先生は強力な競争相手として参加してくる。

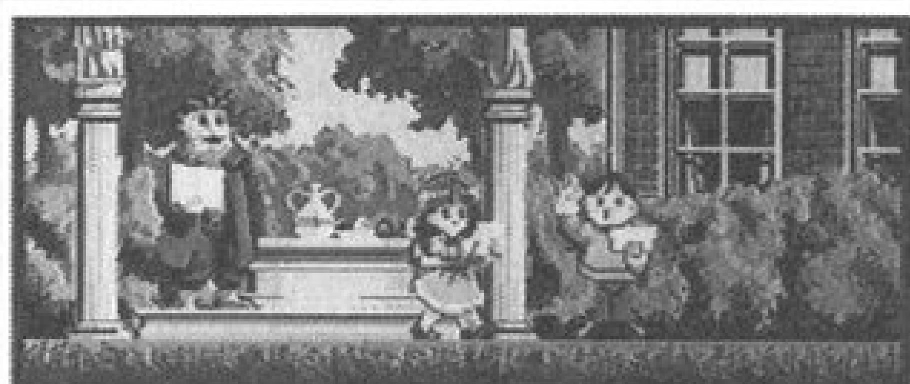
努力はやがて実を結ぶ

都の教室・道場でお勉強する娘。
この努力がやがて実を結ぶことになる……といいなぁ。



●「自然科学」

先生は錬金術師バークレオ。錬金術とは金以外の物質から金をつくりだそうという科学である。本業がうまくいっているのかは定かではない。



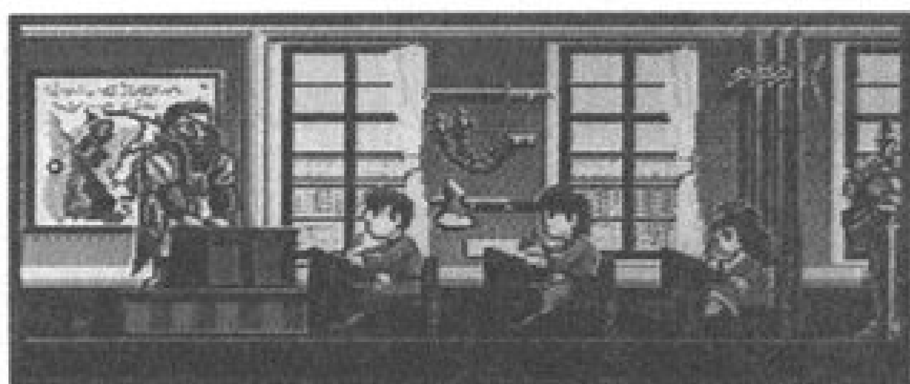
●「詩文」

先生は詩人カムストック。講義は、どこぞの貴族の屋敷の中庭でおこなわれる。自然を愛でる心は創作にも役立つ。



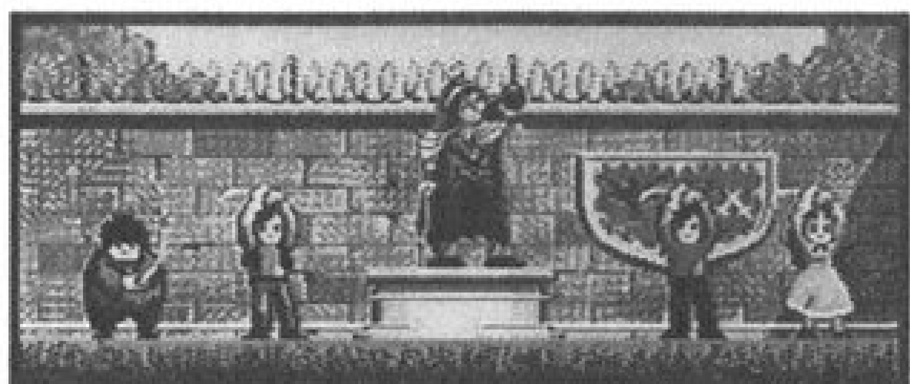
●「神学」

先生はアルバイトに続いてシスター・リイ。将来の聖職者を養成する学校である。王国では神は絶対的な存在なので、その教えを広める聖職者はかなりのエリートだ。



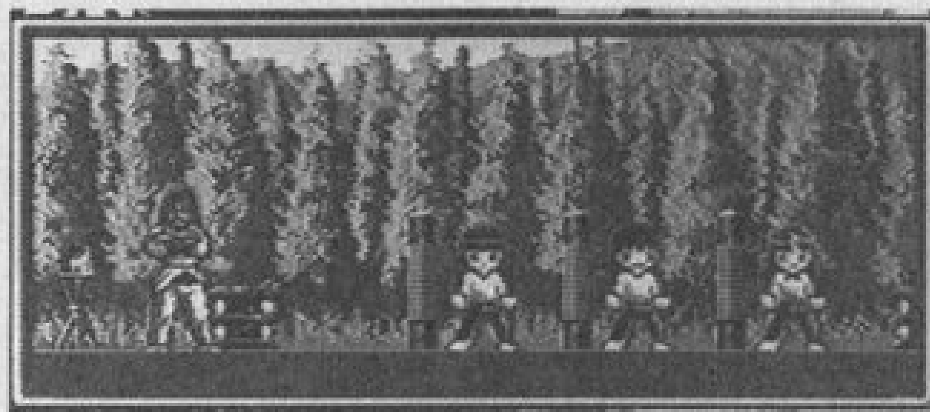
●「軍学」

先生は将軍クルーガー。兵法は戦わずして勝利するのが理想。戦術が大事である。《戦士評価》を知識の面からアップしてくれる。



●「剣術」

先生はレフト・オール。酒ばかりかっくらっているから道場破りに遭うのだ。という批判をよそに、今日も酒が手放せない先生である。



●「格闘術」

先生はカール・フォックス。レフト・オールとは違い真面目である。子供たちには護身術を中心としたメニューを教えている。



●「魔法」

先生は魔法師パットナム。授業料が高いのが悩みのタネだが、通わせるとそれだけのものは返ってくる。左にいるのが魔法少女ウェンディーちゃん。



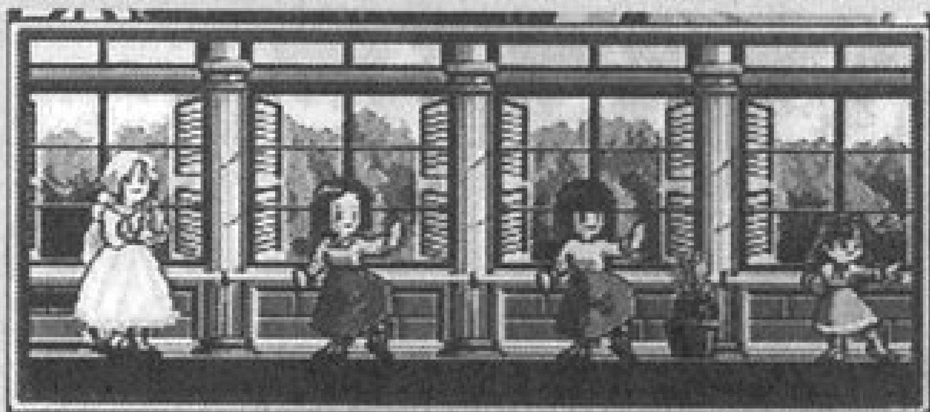
●「礼法」

先生はバートサス。アルバイトをさせすぎたあとで通わせると娘は居眠りをしてしまう。それは父が悪いのだからあきらめるとしてもイビキはかかないでくれ。



●「絵画」

先生は王宮絵師フィルキンス。まめな性格なのか授業中に生徒たちの間を歩きまわって指導してくれる。



●「舞踊」

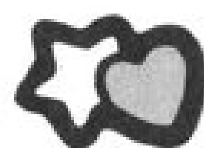
先生は舞踏家トーベ。脚を上げたり下げたり、父は苦手でどうもうまくいかないが娘は日に日に上達しているようだ。社交界デビューも近いか？

3

街へ出よう



自宅とアルバイト先・訓練所の往復で人生を終わらせるのはどうかと思う。街へ出かけさせて、別の世間勉強をさせることも“父の務め”というものではないだろうか。一方で街は危険と誘惑に満ちた場所でもある。周囲の武者修行地帯とは違って、さすがに治安は良いが、ここは剣と魔法の世界である。街中を歩いているとハプニングが起こることもあるだろう。父として心配は尽きない……。



街にある建物

魔王と戦っていたときには、首都もにぎわいをなくしていたが、今は少しずつだがかつての姿を取り戻しつつある。

商店の機能も回復し、品物の種類もそろってきた。たまには娘を連れ出して食事やショッピングで気晴らしをさせるのもいいだろう。

街にはどこにでもあるような建物が並んでいる。そこでは、目的に応じてお金を“たくさん”使うことができる（またか……)。

建物の種類は次のとおり。そこでは買い物や支払いを通して次のような能力を調整できる。

☆雑貨屋	感受性・気品・知性 ストレス・戦闘用具
☆料理屋	ストレス・体力・体重
☆仕立屋	気品・色気・モラル・感受性 健康保持
☆武器屋	攻撃力・防御力・抗魔力 戦闘技術・色気
☆教会	因業を減らす
☆病院	病気の回復

雑貨屋・料理屋・仕立屋・武器屋ではアイテムを購入することで（ものによっては身につける必要もある)、娘の能力を調節できる。

アルバイトや訓練といった10日単位での地道な能力向上ではなく、お金で解決してしまおうというときに利用するとよい。時間がないときに有効だし、毎月のスケジュールを有効に利用できるだろう。また戦闘の際に役立つものもある。

教会に人が向かうのは、身についた因業を消すためだ。魔王との戦いの記憶が

まだ新しいために訪れる人も多い。

あのとき死傷者でいっぱいだった病院も、今は比較的軽い病人が訪れるだけなのが喜ばしい限りだ。

売買の際の注意

【雑貨屋】で買ったアイテムは持ち続けていたほうがいい。買ったものを雑貨屋で半額で売り払うこともできるが、そのとたんに買ったときに上がった能力が元に戻ってしまう。逆に、下がった能力がその効果分増えるので、場合によってはストレス0がドーンと増えて困ることがある。お金がないからといってバンバン売ってしまうと、ストレスが上がって『病気』になってしまうこともあるので注意が必要だ。

【仕立屋・武器屋】で購入したものは、持っているだけでなく、身につけよう。装備していなければ効果を得られないのでうっかりしないように。ここで買った品物も雑貨屋で売ることができる。このときの売値も足元を見られて半額。

18歳の旅立ちを控えた頃には、アイテムの大量購入で、目的の職業に必要な能力を微調整することができる。

ちなみに持つことができるアイテム数は45個まで。イベントなどで手に入れられるアイテムもあるので、どのアイテムをどれだけ持つかといったやりくりには、けっこう頭を使う。

では街にある建物をちょっとのぞいてみよう。

武器屋



**いらっしゃい。
武器も防具も
いいものがそろってるよ**

武器と防具を売るのが武器屋だ。主人のゼノは店の商売品を使いこなす力はないが知識は豊富。東方の珍しい剣もあれば、さまざまな素材の品物も売っている。

なかには武者修行に行けば、宝箱に入っていたり、モンスターをどついて手に入れられるものもある。でも、娘思いの父親の多くは、運に頼らずあらかじめ準備させてから修行に出すに違いない。

さて、買ったものは忘れず装備させておこう。上等の武器や防具を買ったのはよいが、【装備】するのを忘れ、うっかりものの父は、娘をヒドイ目に遭わせることになる。

おススメ品はミスリル銀でできた

〈ミスリル剣〉

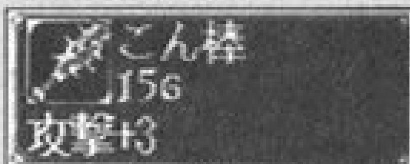
〈ミスリルの鎧〉

ミスリルの鎧は《防御力》だけでなく《抗魔力》もアップする。お高いけれど〈東方片刃剣〉も威力がある。

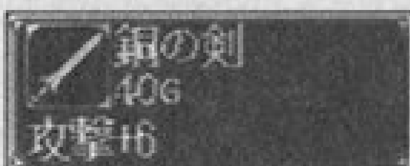
別の意味でおススメなのは〈シルクの鎧〉。実用よりはコスチュームに凝りたいという父にはよいかも。

武器屋ショーウィンドウ

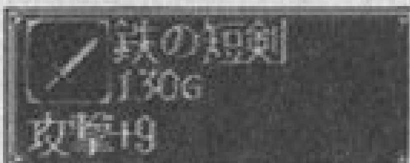
※鎧を着た娘の姿は道場破りや辻試合の場面で見ることができる。
そのとき装備している鎧を着て娘が登場する。



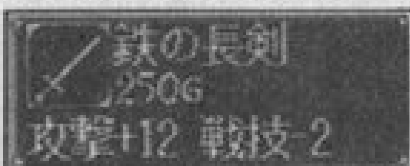
とても硬い樫の木を棍棒にしたもの。スパイク付きでとても痛そう。



時代遅れの銅の剣。銅は柔らか過ぎて実用武器にはむかない。攻撃力が小さいゾ。



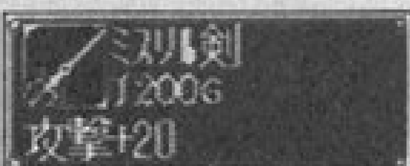
短剣は攻撃力こそ小さいが、扱いやすくはある。幼い頃の娘にはよいかも。



長く重い剣は女性の体力では扱いにくい。ということで戦闘技術がダウン。



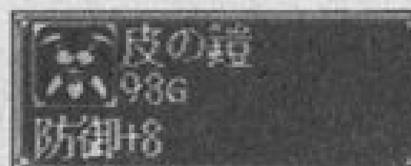
両手で持って使う大型の剣。両手がふさがっているのでつい防御が手薄になる。



鉄を嫌うエルフ。彼らと友だちになりたいならこの剣を持ち歩こう。



細身の切れ味鋭い剣。戦闘技術も上がって剣の舞を見せられる？　宝箱にもある。



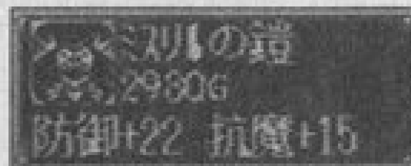
お尋ね者バナザードも愛用の品。獣の皮をなして油で固めている。



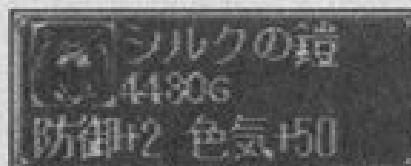
お尋ね者バニスターも愛用の品。娘が着るとミニのワンピースのように見える。



重装甲鎧。重くて重くて仕方がないので戦闘技術は下がる。



お尋ね者カスティーヨも愛用の品。魔法を使う相手には有効。



おへそが露になる鎧。色気の上がるドレスを下に着ていれば色気ムンムン。

仕立屋



**いらっしゃい。
お嬢さんに似合う
素敵な洋服はいかが？**

ここの女主人であるマールは、おっとりとしていて人柄も良く、美人。その上裁縫の腕も確かで、注文すればあっという間に、その日のうちに仕立てて届けてくれる。

〈夏物の服〉と〈冬物の服〉は天候の激変があったときのために、早めに買うことを勧めたい。これらの洋服がないと、猛暑や寒波が訪れたときに、《体力》がぐっと落ち込んでしまうからだ。とはいっても、衣替えのためにカレンダーに気を配る必要はない。キューブがちゃんと着替えるよう助言してくれる。それから着替えればよいのだ。

収穫祭の『ダンスパーティー』に出場するためには〈ドレス〉が必需品になる。思わぬところでプレゼントされることもあるが、この仕立屋で買っておくのもいい。

ちなみに、体重が増えすぎると着られなくなるドレスがある。高価なドレスはそうだと考えていいだろう。夏・冬の服と〈木綿のドレス〉〈トゲトゲの服〉は、体重に関係なく着ることができる。

仕立屋試着室



幼い頃は涼しそうでよいが、成長するにつれてネグリジェのように見えてくる。
●値段：70G



暖かそうで、外で雪遊びができそう。たくさん着込んだ姿もまたかわいい。
●値段：120G

純朴な村の娘風ドレス。村祭り…じゃなくて、収穫祭を素朴に祝うにはよいかも。
●値段：500G
●効果：気品＋15







レザーは不良の専売特許ということか？モラルが減る。でも危険な色気がかもし出される。
●値段：3000G
●効果：色気　＋50
モラル－20

普段着



お金持ちが着ると相場が決まっているシルク。気品が周囲を圧倒するぞ。
●値段：2000G
●効果：気品＋40



※「シルクのドレス」「レザーのドレス」「トゲトゲの服」は、ある程度成長しないと「もっと大人になってから着ましょうね」とキューブに諭されて、着ることができない。

パンクは抵抗の象徴？　感受性が高くなり、世間のモラルは相手にされない。
●値段：2800G
●効果：感受性　＋40　モラル　－30

料理屋



らっしゃい。
おいしいごちそうを
食べていきな

主人のバルボンは、アルバイトの雇主でもある。職人気質の彼は心の底から自分の料理はおいしいと思っていて、事実おいしい。客としての娘にとっては、彼の料理の腕前は好運だ。おいしいので《ストレス》解消に役立つ。

気をつけなければならないのは《体重》が増えること。

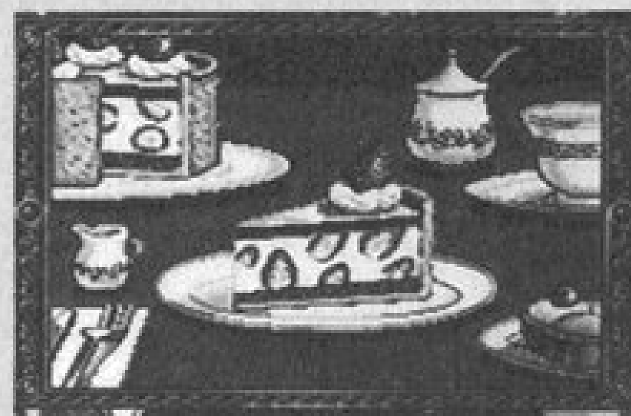
〈肉料理〉では《体力》が上がるが、それ以外は食事したからといって能力が上がることはない。上がるのは、困ることに娘の体重。どれを食べても娘は着実に太る。太ったからといって体力がついたことにはならないのだ。つくのはゼイ肉。だからドレスが着られなくなり困る事態が起こることにもなる。

〈ケーキ〉などは安い値段でストレスをぐっと減らすことができるが、体重を犠牲にしなければならないというリスクを伴う。しかし【休みをあげる】と一緒に併用すれば緊急時にはよいかもしれない。

１カ月に１度食事すると、この料理屋は店じまいする。

料理屋 メニュー

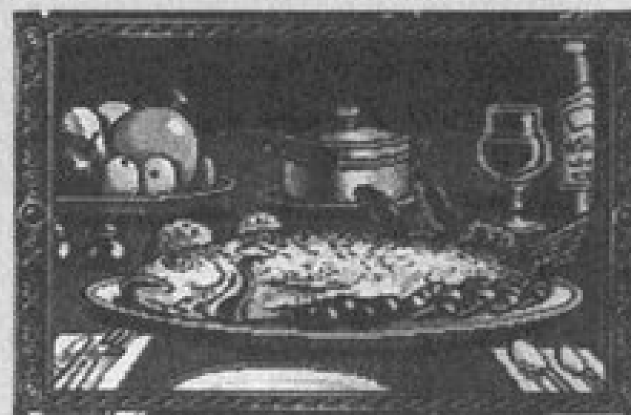
●ケーキ



料金：80G
効果：ストレス　－50　体重　＋1.0kg.

ほっぺたが落ちて、ぜい肉がつくほど甘いケーキ。

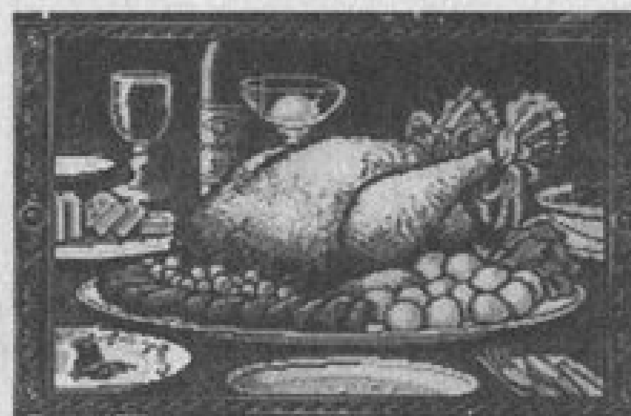
●魚貝料理



料金：120G
効果：ストレス　－30　体重　＋0.3kg

シーフードは健康によいので、ぜい肉のつき方も少ない。

●肉料理



肉料理　料金：200G
効果：体力　＋15　体重　＋1.2kg

体力がいっぱいつく、ぜい肉もいっぱいつく。

雑貨屋



はい、ここは雑貨屋ですよ

ここの主人は無口で、とっつきにくい性格をしているが、不要な品物を買ってもくれるので、街の店のなかでは通う頻度がいちばん多いかもしれない。

娘の誕生プレゼントには、〈お人形〉〈ティーカップ〉〈書物〉〈詩集〉が最適だ。『親子の絆』を深めるのに使える。また、品物によって《感受性》《気品》《知能》のどれかの能力を高めてくれる。その時々の能力の微調整などに役立つ。

なかでもお人形は《ストレス》を40も下げてくれる。非行を防ぐためには、ストレスを下げる必要があるが、スケジュールを消費せずにお金で解決しようとするときにはとても有効だ。

〈快癒丸〉は、【武者修行】での戦闘の際にHP（＝体力）を回復させたいときに飲む薬。収穫祭で行われる『武闘会』では使えない。

〈投げ焙碌〉もまた戦闘中に使う。モンスターに投げつけるとダメージを負わせることができる。逃げやすいモンスターに使うとよい。

雑貨屋 ショーウィンドウ

お人形
120G
感受+5 ストレス-40

名匠が作った人形。心をなごませてくれる。

ティーカップ
500G
気品+10

白磁のティーカップで紅茶を飲む姿は優雅にして気品があふれることだろう。

書物
120G
知能+8

古今東西の知識がつまっているので頭がよくなる。

詩集
400G
感受+12

収められた美しい言葉の数々。心が豊になる。

快癒丸
30G
HP回復

ＨＰを失ったときに飲む。モンスターを倒すと入手できることもある。

投げ焙碌
100G
攻撃用

硫黄と硝石を魔法で加工した小石大の炸裂弾。与えるダメージはけっこう大きい。

教会



**あなた方父子に
神の恵みがありますように**

病院



**どれどれ、
私が診てしんぜよう**

教会といえばシスター・リイ、またまた登場だ。彼女は教会の仕事を一手に引き受けているのである。

ここでは寄付を行う。ザンゲを態度(お金) で示せば神様も少し許してくれる。1口100Gの寄付を行えば、《因業》が10下がるのだ。アルバイトでも因業は減るけれど、金持ちはこちらで済ませてしまう。1日に何度でも訪れることができて、何口でも寄付できる。

モンスターをあやめすぎたり、娘の将来に傷がつきそうだなと思ったら、とにかく神様に許しを乞おう……。お金を払ってだが……。

病院というところは、病気になるまで用のないところ。だから健康のときに行っても追い返される。しっかりと病気になってから行くと、ロンバルディーニ医師は、《ストレス》に応じた料金を要求する。これがなかなか高い。

「病人の足元を見やがって！」と思うがかわいい娘のために涙を飲みつつ、娘が稼いだなかから治療費を出すことにする。

ちなみに、この先生はあまり名医ではないというウワサだ。この先生にかかるくらいなら、家で安静にしていたほうがよいとか、サナトリウムに行ったほうがよいとの声を巷で聞く。しかし、重病患者を治す腕は一流だという話だ。



割引セール

お店では割引セールをしてくれます。人脈を上げておくと割引をしてくれるそうです。人脈が100になると5％、そのあとも100ごとに5％ずつまけてくれます。最高で半額までにしてくれます。顔が広いということはいいことです。家計のためにもお城に行って人脈を広げてきてください。

辻斬りならぬ辻試合

「そこの娘、名のある武芸者と見た。我が名はドン＝レオ・ジョナサン、一手勝負願おうぞ！」



街に出かけると危険がつきまとう。家路を急ぐ娘に、野試合（辻試合）を申し込んでくる輩が出てくるのだ。

しかしこれは、危険とばかりはいえない。娘の《戦士評価》や《魔法評価》を上げる絶好のチャンスでもある。

武者修行で評価を上げる方法もあるが、それだけならこちらのほうがよい。武者修行でモンスターをあやめれば《因業》アップだが、辻試合ではそんなことはない。

街に出かけたからといって、いつも申し込まれるわけではない。が、街には何度でも出かけることができるので、「出ぬのなら、出るまで行こう」という、執拗さが必要だが。

「ど、どうしよう。こんなところで辻試合だなんて。」

と娘はとまどうだろうが、ときに父は鬼とならなければならない。まして救国の勇者の娘なのだ。父の名に恥じぬふるまいをしてもらおう。

試合に勝てば《戦士または魔法評価》が＋10だ。断っても評価が下がることはないが、負けると同じだけ下がる。

ナンパ

「やあやあ、か～のじょ、どこ行くの?」。

父として街で本当に危険と感じるのは、辻試合の申し込みよりこのセリフ。



大切に育んできた娘が、このような軽薄そうな軟弱男にナンパされてしまうことがある。

「？え～と、家に帰るんですが……」

「一緒に食事でもどう？　おごるよ」

「う～ん、どうしよう」

なんて娘が考え始めたならパニックものである。「さっさと断れバカ者！」と心の中で叫びつつ（表面は理解のある父親の姿を崩さない）かたずを飲んで見守る。しかし《モラル》が低いと、

「お食事くらいなら……」

なんということか、かくして娘は最低３カ月は取りつかれるという恋の病に陥ってしまうのである。

『恋愛状態』では、娘は何をやってもうわの空。アルバイトや訓練でも失敗ばかり。ナンパされていいことは何もない。最初にナンパされたのは14歳の頃、《色気》が何よりも多い娘にしたのが失敗だった。恋愛もせずに18歳になるのはかわいそうとも思うが、世間の父親が秘かに思っているように、男を寄せつけないのがいちばんである。



妾

家路を急ぐ娘に中年男の影が忍び寄る。
「お嬢さん、おこづかいは欲しくないかね？　おじさんはお金持ちなんだよ」



15歳を過ぎて、《色気》づいた娘は妾の誘いをかけられるようになった。こうなると、刑務所に入れられようが、父は「叩き切ってやる！」と叫びたくなる。かつては魔王をも倒した男だ。最近は育児に忙しいとはいえ、中年男の１人ぐらい、簡単に刀のさびにしてくれる。
「単刀直入に言おう。私のお妾さんにならんかね？　手当は毎月284Gだ」
魔王が繰り出す魔法よりも威力のあるこの言葉。いわゆる金に対する抗魔力がない父は、このひと言で刀の柄にかかった手が止まってしまう。
妾になると、毎月お手当が入ってくるのだ。決して待遇に不満があるわけではないが、父が王様からもらう俸給は高いとはいえない。何より娘にお金がかかるのだ。お手当を当てにする父の気持ちもわかってくれ。
いずれにしても、返事は【ナンパ】と同じように娘が勝手に考えて答える。承知・不承知はひとえに娘の《モラル》にかかっているのだ。

「いいわＯＫよ。よろしく、おじさま」

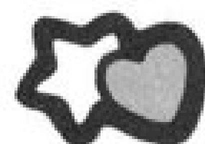
妾になることを娘がＯＫした場合、条件提示されたお手当が毎月入ってくる。送られてきたお金を見る度に【娘を説教する】か【ほうっておく】かと父は考える。
お手当に目がくらんでほうっておくと、《気品》と《モラル》が下がってしまう。慌てて説教すると、
「私もう大人よ。口出ししないで」
と反発され、またもや気品とモラルが下がってしまう。しかし、説教を何度か繰り返すうちに
「ごめんなさい、おとうさん。もうしません」
と素直に聞き入れ、やっとお妾状態から脱出できるのだ。【非行】に対しては、根気強く対処しなければならない。反発されようが、毎月叱り続けることが重要なのだ。もちろん、日頃の親子関係も大切だ。険悪な関係だと、何カ月説教してもなかなか立ち直ってはくれない。
妾状態はモラルが低くなるので、暗黒型の職業に就かせたい場合には有効かと思うかもしれない。しかし、同時に気品も低くなってしまうので、暗黒型でもあまりたいしたことのない職業に就くことになってしまう。減った気品をほかの方法で上げれば別だが。

4

祭りだ！ 収穫祭を祝おう



王国では作物の収穫が終わる10月に、その年の豊饒を神様に感謝する祭りが行われる。この『収穫祭』は、さまざまな競技会が開かれる大娯楽イベントでもある。娘にとっても日頃の勉強と修行で培った能力を試す大切な行事となる。

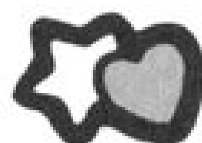


競技会へ出かけよう

翌月の収穫祭を控えた９月30日になると、都中がお祭り気分。アルバイト、教室・道場ともひと月いっぱいお休みしてお祝いする。だから、【収穫祭に参加する】ことくらいしかできることがない。

もう１つできることもあるけれど、それはまるまる１カ月【休息する】すること。すると《ストレス》が１日当たり５減ってスッキリと翌月を迎えることができる。

しかしせっかくの年に１度の国を挙げてのイベントなのだから、参加しない手はないというものだ。娘にとっても日頃の修練を活かす絶好のチャンス。競技会で勝てば、娘の評価はますます上がるし、賞金だって入ってくる。おまけに賞品(アイテム）だってもらえるのだ。



競技会

収穫祭は、将来に大望を持っている娘と父にとっては、評価アップと賞金稼ぎのときでしかない。神様への感謝はほかの人々に任せて“勝負”だ。

行われる競技会と優勝によって上がる評価は次のとおり、優勝賞金は3000Ｇから。２ないし３位も賞金がもらえる。

☆『お料理コンクール』……《家事評価》
☆『武闘会』……《戦士または魔法評価》
☆『ダンスパーティー』……《社交評価》
☆『王国芸術祭』……………《社交評価》

もし優勝や入賞のチャンスがないと思えるときは、さっさと敵前逃亡して、お休みしてストレスを下げることを考えてもよいだろう。

武闘会

王国中の名だたる武芸者が集まって行われるのが『武闘会』。国王様が見守るなか御前試合として行われる。会場は何やらローマのコロッセウムのよう。

試合はトーナメント方式で行われ、優勝、準優勝者が決められ賞金が贈られる。そのほか1試合勝てば最高300Gもらえる。

競技会のなかでは、この武闘会に優勝することがいちばん難しい。まず最初の収穫祭で優勝するのは至難の技だろう。とりあえずはほかの競技会での優勝を目指し、合間に行う修練で自信がついたらチャレンジさせるのがよいだろう。

見事、優勝した場合には、表彰式が行われる。式を仕切るのはどこかで見たおっさん。あっと失礼、高名なるクルーガー将軍ではないか。そういえば試合の最中も国王様の隣で観戦していたっけ。

わが娘は3000Gの賞金をいただいた。



武闘会で見事国王様に娘の雄姿をお見せできるか……

さらにもったいないことに、国王様から剣を賜った。これが〈恩賜の剣〉である。大きな声では言えないが、武器としてはたいしたものではない。実は街の武器屋で売られている〈鉄の長剣〉と同じ《攻撃力》しかないのだ。でもさすがに高貴なる方がお持ちになるだけあって《気品》が一挙に+50である。売った場合には1250Gの値段がつくという高価な品物でもある。でも売るのはちょっと考え直したほうがよい。なにせ王様からいただいた剣である。売るとろくなことにはならない。今までの娘のキャリアに傷がついてもよいならどうぞ。



初めての収穫祭

最初の収穫祭で優勝するのは、修行する期間が短すぎて、とても難しいことです。収穫祭は10月ですから、優勝することだけを考えるなら、11月がお嬢様の誕生月だと余裕をもって初めての収穫祭にも出場することができます。

もう1つ、9月30日にもしお嬢様が生まれていたとしたら、お嬢様はすぐ間近に控えた収穫祭を体験しないで済みます。最初の10月を日頃と同じ修行をして過ごすことができます。ここで飛ばされた収穫祭は18歳の年に回されますから、収穫祭の総回数が減ることもありません。

武闘会

目指せ賞金
恩賜の剣

恩賜の剣
2500G
攻撃+12 気品+50

この〈恩賜の剣〉を目指してガンバろう（ガンバらせよう）。



レフトール殿

「ふふ、この俺と勝負なんて100年早いぜえ…」
おお、「剣術」道場のレフトール先生ではないか。この先生は、魔法は使わないが、キューブによれば優勝候補の筆頭らしい。よく見知った顔には、ほかに「格闘術」のカール・フォックス先生も出場なさる。

先生方のほかにも、いずれも腕自慢ばかりが出場してくる。彼らは収穫祭のとき以外でも見ることができるぞ。



マッスル・ハルバル殿

海賊の頭目のハルバルは体力自慢。ＨＰと戦意がやたらと大きく高い。魔法はからきしだけど。



ダムダム殿

“森の人”と呼ばれる野生味あふれる戦士。魔法が使える。



サラーム・ナセル殿

砂漠地帯に住むという戦士。剣も魔法も使える。



カタナ・テラー殿

東方の剣術家。甲冑をつけずに、肉を切らせて骨を断とうと踏み込んでくる。

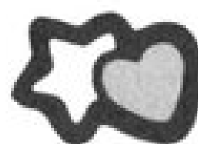


フランソワ・モーレ殿

富裕な貴族モーレ卿の令嬢。道楽で戦士の修行中。未熟なくせに態度がでかい。

※ほかにも次の人々が出場。お楽しみに。

「若手の剣士」ホルスト・ハイムマン殿
「肉体派」ドン＝レオ＝ジャナサン殿
「北方女性戦士」ナターシャ・ドリプシコワ殿
「あぶない」ジェニファー・ザ・クイーン殿
「東方の剣法家」チャン・クーロン殿
「ドクロの首飾りをした」バンバン・ビザロ殿
「山猫族の戦士」ミィーア殿
「東方の女性戦士」タオ・ランファン殿

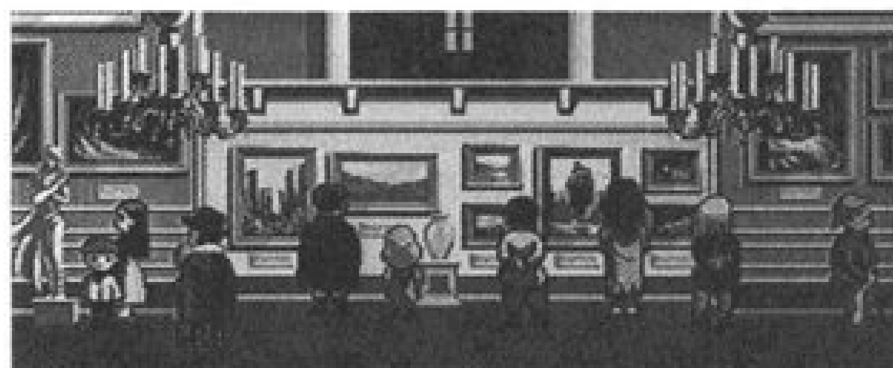


王国芸術祭

王国芸術祭は、絵画コンクールである。
【絵画】教室で研鑽を積み、フィルキンス先生に勧められて描いた娘の絵を出品できる。先生のもとで絵を描いていないと出品すらできないので、必ず絵画教室で鍛えるようにしておく。

金賞受賞のためには、当たり前だが《芸術》の能力を高めるしかない。フィルキンス先生は絵を描くと採点もしてくれるので、金賞になれそうな点数をもらえたら出品しよう。教室通いはお金がかかるので、芸術能力を高めるのに苦労するというよりも、その受講料を稼ぎ出すのに苦労するといったほうがよいだろう。

父の娘は、見事金賞を射止めたが、そのときの銀賞受賞者はフィルキンス先生だった。このとき先生が出品した絵は「解体された馬」というものだった（どんな絵か見られないのが残念）。



作品は一般に公開されたあと審査される

金賞のご褒美は奨励金4000Gと《社交評価》30アップであった。さらに副賞として〈名匠の絵筆〉をいただいた。ちなみに銀賞は1200G、銅賞は800Gがそれぞれの受賞者に渡された。

王国芸術祭［絵画コンクール］

目指せ名匠
名匠の絵筆

「豊かな芸術は国の誇り。国王陛下も諸君の作品をご覧になられるぞ」
芸術祭の司会役は、とてもコワそうなお役人。絵を出品してくるのは絵画好きの庶民が多い。



名匠と認められて初めて持てる筆。



レーシッチさん

風景画を好む街の芸術家。テクニックに頼りすぎとの評あり。作品には「マガツミ旧教会付近の運河風景」などがある。



アイケルバーガーさん

元船乗りの画家。やはり海にちなんだ絵を描く。作品は「巡洋艦・第三スチラ・ドゥ号」「マガツミ軍港の偉容」など。



ロードンさん

肖像画が得意。作品には「木陰で休息するチャリチャンミII世」「フルートを吹くネッカラウト」といったものがある。

ダンスパーティー

王室主催のパーティーは、ダンスの競技会でもある。

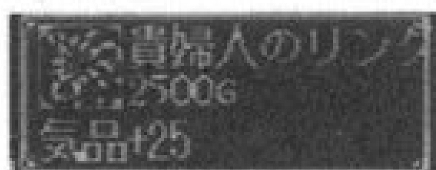
『ダンスパーティー』で優勝するのに必要な能力は《色気》《芸術》である。色気が芸術点に関係し、芸術は技術点に関係する。この2つの点数を合わせて総合優勝を決める。色気・芸術からストレートに採点が出されるわけではないが、どちらも高いほど有利なのは確か。

2つの能力とも【舞踊】教室で《体力》と合わせて上げることができるが、舞踊教室だけで能力を上げようというのは大変。何がって、とにかくお金がかかる。かなり高額の受講料を払わなければならない。あまりお金がない父は、色気はアルバイトで、芸術は【絵画】教室でというように、余計に時間を使ったものだ。資金さえあればアイテムだって利用できるのに、お金持ちがうらやましい。

色気アップのドレスを持っている場合には忘れず娘に着せてから収穫祭に出かけさせよう。太ると着れないドレスもあ

ダンスパーティ

目指せ総合優勝 貴婦人のリング



気品+25なら売ってお金に替えたほうがよい場合もあるだろう。



大臣

「私が審査委員長だ。芸術性や女性らしさを公正に見て採点するぞ」

審査委員長は、王国の大臣だ。公正に審査するとか言っておきながら、そうでもない。それが政治家というものだろうか。大臣とお城で面会して仲よくなっておくと、知り合いということで総合点にサービスしてくれるのだ。

ダンスパーティーの出場者は、いずれも美人だったり、可憐だったり、アブナかったりと、まさに花がいっぱい。



ジェニファーさん

武闘会にも参加するアブナいおネエさん。露出気味の鎧を着て、ムチを振るいながら踊る。



ナターシャさん

この大柄なおネエさんも武闘会と両方に参加する。豊満なバストを武器に踊るが体力だけが取柄かも。



フィオリナさん

民族服で参加してくるのが大人しそうな顔をしたフィオリナ。旅芸人の踊り子。



次々と出場者が現れては、それぞれ個性的なダンスを披露していく

るから注意、注意。 総合優勝したら3000Gと〈貴夫人のリング〉をもらえ、《社交評価》が40アップ。

※ほかにも次のような人物が出場してくる。お楽しみに。もちろんトーベ先生も。



高慢チキなフランソワ



エキゾチックなアーニスさん



街の踊り子ジュリエッタさん



東方のかわいい娘タオ・ランファンさん

お料理コンクール

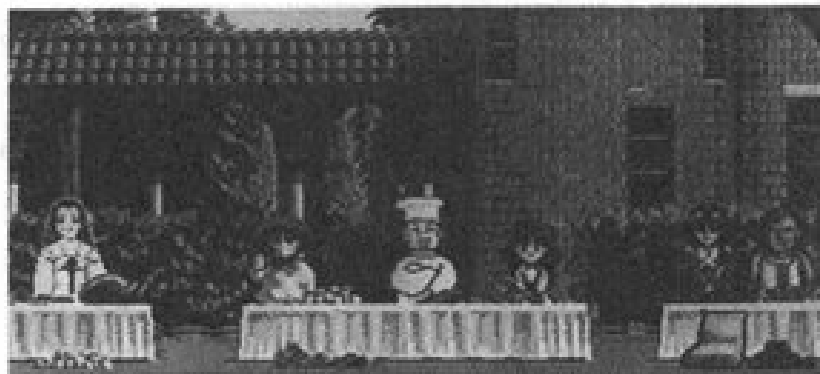
料理自慢が腕を競うお料理コンクール。そういうと村祭りみたいでほのぼのしてしまうが、そこで争われるレベルは高い。

お料理の味を比べるのだから家事評価の《料理》能力が必要となってくる。

料理の能力を上げる方法には、アルバイトだけしかない。【家の手伝】【料理屋】、14歳になってから登場する【酒場】である。都を出て、どこぞの武者修行地帯へ出かければ、妖精が上げてくれるとのうわさもあるが、取りあえずアルバイトに精を出すことになるだろう。

また料理には、デリケートな《感受性》が要求されるから、こちらも高くなければならない。感受性自体は【雑貨屋】で売られている人形などで上げることができるが(またお金がかかる)、この感受性が出てくると、嫌になるけど家出問題と常に向かい合わなければならなくなる。家出されないよう体力と信仰と感受性のバランスに気をつけよう。

優勝した娘は3000Gをもらい《家事評価》も上げてもらった。困ったのが副賞



街でお世話になっている人々が競争相手、審査員も同じくおなじみの人々

でもらった〈極楽鳥の卵〉である。父に向かって食べるかどうかキューブが尋ねてくるが、はてどうしたものだろうか。娘は反対している。食べると娘との関係が悪くなりそうだ。食べるべきか、食べざるべきか。料理コンクールに優勝しさえすれば、その度にこの卵をもらえるから、取りあえず両方試してみるのもよいか……あっ……娘がにらんでいる。

お料理コンクール

目指せ優勝 極楽鳥の卵

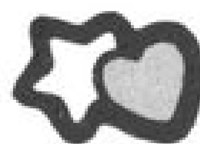


食べないでいておいて後で知ったのだが、この卵は「滋養に優れて美味」だということだ。食べればよかった。



「指までなめちゃう美味しさであった。ぺろぺろ……」

つくった料理は国王さまもお召し上がりになる。光栄のいたりだが、どうも威厳というものがない。コンクールの競争相手は街でお馴染みの人たちだ。見られないのが残念だが、「秘伝毛蟹のグラタン小悪魔風」だの「秘伝若鳥のソテー海草尽くし」だの秘伝の料理がつくられる。



忘れないでよッ!! 私たちのこと!

忘れていたわけではないが、収穫祭の競技大会には、『ライバル』と呼ぶべき少女たちも出場する。

登場するのは14歳になってから。娘が修練を積んで“４つの評価”のうちどれが得意か見えてきだした頃になってからだ。得意の評価に応じた少女がライバルとして登場する。彼女たちの姿は街のあちこちですでに見かけていたが、ライバル宣言によって以後、ライバルとなるのである。勝手に個性的な宣言をしていくのだが、そのとき娘もやる気が出るのか《ストレス》が０になるのはありがたい。

収穫祭の競技会では、彼女たちが最も手ごわいかもしれない。というのもほかの出場選手たちは、何年経っても能力が同じだが、ライバルたちは年々成長していくのだ。

しかしあおられた娘は、以後の収穫祭ではライバルが出場する競技会に出たがるようになる。別の競技会に出すと嫌な顔をする。あっッ、これでまた親子関係が悪くなったなと胸がチクリとする。

彼女たちにライバル宣言させない手はある。宣言は娘が14歳のときだけだから、その間ずっと娘を武者修行に出しておけばよい。

それはあんまりだと思うおとうさんたちは、４つの評価を、あまり高くしないように抑えておく。そしてどれも突出させないようにして、差があまり出ないようにしておくとよい。

わたしがライバルよッ!

アニータ・カサンドラ



●戦士評価に対応
●武闘会に出場

どこかで見た顔だなと思えば「武器屋」でアルバイトをしていた娘ではないか。

彼女は商人の養子で、実父は地方騎士である。実父との思い出なのか幼い頃から修練を積んできたためか、立派な剣士を夢みている。剣士として大成しなければ商売を継ぐと約束しているので必死。けなげなのだ。気の毒だけど、でも負けられない。

パトレイシア・ハーン



●社交評価に対応
●王国芸術祭ダンスパーティーに出場

財産家の娘。社交界の花形を目指して幼い頃から「絵画」教室などお稽古ごとに余念がない。成金の父が英才教育をほどこしているのだ。子どもの頃から一つのことに打ち込んできたわけだ。気の毒だけど、でも負けられない。

ウェンディ・ラキシス



●魔法評価に対応
●武闘会に出場

ちょっとピントがずれている魔法少女。国一番の大魔法使いとして悠々自適の老後を送るのだというが、幼いのかどうにも調子が狂う。「雑貨屋」でアルバイトをしている。

マルシア・シェアウェア



●家事評価に対応
●料理コンクールに出場

控えめで大人しい女の子。「料理屋」でアルバイトをしている。彼女は何についても自信がなくて内向的だが、お料理だけは別。唯一自信が持てて、自己主張できるものなのだ。気の毒だけど、でも負けられない。

5

お城の人々



ここは首都であるから、国王の住む城がある。出かけていけば住んだり働いたりしている人々と知り合うこともできる。人生にはコネが必要だとは、純真な娘に教えたくはないのだが、多くの人と知り合うことは良いことなのだ。



お城での面会

お城でさまざまな人と面会すれば、《人脈》(プロフィールで表示される)を上げることができる。人脈が広がるといろいろといいことがありそうだが、現実は厳しい。人脈というコネを利用して、目的の職業に就かせようとしても無駄というものだ。

この世界では、やはり能力や評価が職業を決定する。コネがきくというなら救国の勇者の娘という立場で、どんな職業にも就けそうなものではないか。

それでも、交際範囲が広いと良いことはある。まず、人脈に応じて街の店で値引きしてもらえるようになる。最大で半額まで値引きしてくれるのだ(「街へ出よう」参照)。また、なかには収穫祭のコンクールの審査員をしている人物がいて、点数にゲタをはかせてくれることもある。

もっとも、それも面会できればの話。無邪気に出かけるだけでは相手にもしてくれない。《礼儀作法》を身につけなければならないのである。

「俺の娘に会いたくないってのかー!」などと怒っても無駄。面会できるための基準値は、相手ごとに決められている。つまり、ある特定の人物に会うためには、その値まで礼儀作法の教室で娘を【鍛え

●お城で面会できる人々

人物	面会の条件	人脈値上昇の基準
門番	礼儀作法10	気品
近衛騎士	礼儀作法30	気品
将軍	礼儀作法50	色気
大臣	礼儀作法70	知能
司教	礼儀作法80	信仰
寵姫	礼儀作法85	話術
王妃	礼儀作法90	気だて
国王	礼儀作法95	戦士評価
道化師	話術40	*上昇せず
青年武官	だれだこいつは?	

*:道化師と面会すると感受性が上がり、社交評価が下がる。

る】しかない。最初に門番のところに行くと、面会についてのアドバイスをくれるが、まったくそのとおりなのである。

「娘さん､王様の居城に何の用かね？」
「お城の方々に面会に来ました」
「ほほう？今のうちから人脈作りか？まったく近頃の娘ときたら……。まあいい。お前にアドバイスしよう。面会する相手は偉い人ほど効果が高い。しかし、偉い人はそう簡単には会ってはくれん」
「どうすればいいの？」
「なんといっても礼儀正しくすることだ。偉い人ほど礼儀作法にうるさいからな」

同じ人に何度でも会えるが、人脈がその人の上げられる限界になると、

「はっはっは。わしとばっかり話をしてないで他の者と話したらどうじゃ？」

というように勧められる。そう言われたら、次の人に面会しよう。

面会によってどれだけ人脈が上昇するかは、面会の相手がどの能力や評価を大事だと思っているかによって決まる。例えば門番なら《気品》の程度で相手を気に入るようで、気品を基準にして人脈を上げてくれる。つまり気品が高ければ高いほど人脈も上がるのである。

ちなみに道化師はほかの人々と違って、面会するためには礼儀作法ではなく《話術》が必要となる。また会っても人脈値が上がることはない。それどころか《社交評価》が下がってしまう。“なんでじゃ？”と疑問の方は道化師さんのところに行ってみよう。

門番



わしなんかと親しくなってもたいしたことないぞ

文字どおりお城の門で番をしているのだが、武者修行地帯とは違って安全だから気楽なものである。のんびりとした顔をしていて、肥満した身体には退屈が詰まっているようだ。

必要な礼儀作法は10だから隣のおじさん程度の対し方でいいといったところ。《気品》によって人脈値を上げてくれるのは宮仕えゆえだろう。

近衛騎士



**私より
もっと偉い人と話したほうが
有益だと思うよ**

騎士のなかでも忠誠心が高くエリートなのが近衛騎士。にやけたどこぞの次男坊という雰囲気だが、王様のお気に入りなのだ。面会してくれないときには「君のような礼儀知らず」とにべもないが、礼儀作法30をクリアすると、

「ははは、君のような貴婦人ならいつでも歓迎するよ」

と手のひらを返す。《気品》が高いお嬢さんがお気に入り。

将軍



**英雄色を好むといってな。
我輩は若い女性と
話すのが大好きなんだ**

名前はクルーガー。すでにあちこちでお目にかかっていることと思う。魔王を倒した父を尊敬しているようだが、娘はまた別。面会するには礼儀作法50が必要である。面会が成功したときには、

「上品なだけが女じゃない。女がどうすれば男が喜ぶか考えてみたまえ」

などと、えらく前時代的なことを言う。将軍はどうやら《色気》が男を喜ばすと考えているようだ。

大臣



**よかろう。
広く民草の声を聞くのも
わしの努め**

国の政治はこの人が王に代わって執っている。ダンスコンクールの審査委員長をしていて、親しくなると高得点をくれたりする。とても忙しくて礼儀作法が70ないと、多忙を理由に会ってくれない。

「わしは賢い人間が大好きでな。これからは婦女子もまた知性と教養が求められるようになるよ」

という意見の持ち主で、《知性》を磨いてから面会したほうが有効。

司教



これはこれは。
では神と人との
有り様について……

司教職は、王国宗教界では最高の地位。だから少なくとも礼儀作法80の敬意を払おう。面会したあとの話題が神の話になるのは仕方がない。国王をはじめ、国民から尊敬されお手本とならなければならないのだから、信仰心とモラルの塊のような人物である。

「常に信仰のことは忘れぬようにな……」と説教しつつ、《信仰》に応じて人脈を上げてくれる。

寵姫



あら……かわいいコ。
おいで……
お相手したげるわ……

王様の側室のことである。

「王様もトシだし、毎日が退屈で死にそうよ……話し上手な人に飢えてるの……」

などとけだるそう。そういうことなら、この父がと思うのは不敬。

間違っても「王様の２号さん」などと娘に言わせぬよう礼儀作法85を確保。どれだけ寵姫の退屈を紛らわせることができるかは《話術》にかかっているので、人脈の上がり幅もこれに左右される。

王妃



まあ……かわいらしいこと。
一緒にお茶でも飲みましょう

王様の正妻、本妻、第１夫人のこと。私生活でも公の生活でも王様をよく助けている良妻である。すでに初老を迎えている。

「強さや美しさはいつかは枯れるもの。女の子は気だてのいいのがいちばんですよ」

と言って、《気だて》に応じて人脈値を上げてくれる。礼儀作法が面会の基準90に達していないと、近衛騎士が出てきて追い返される。

国王



**おう、○○○の養女か。
大きくなったな**

もともと魔王との戦いが起こったのはこの王様のせい。酒色にふけり天帝の怒りをかったのだ。と言ってしまっては元も子もない。今は改心して良い王様になろうとしているのだから。そうした心の現れで、王子をお忍びの修行に出してもいる。王子は年に１度帰ってくるらしい。

魔王との戦いにこりて戦士の人材を求めている。だから、《戦士評価》が高いと気に入られて人脈が大きく上がる。

道化師



**おやおや、私め如きに
お声を頂きまして、
あ〜りがとう☆**

お城のお抱え道化師。道化は話術やおどけで人の心を和ませるお仕事。相手の身分にはこだわらない。だから《礼儀作法》に関係なく気楽に会ってくれる。

ただし、仕事がら《話術》がある程度上達していないと会ってくれない。話術を鍛えるとなれば【酒場】でのアルバイトだ。

この道化師はいつもマスクをつけているので、人々に得体の知れない人物と思われがち。世間の評判はおもわしくないのである。そのため面会しても、人脈値は上がらない。それどころか、面会すると娘の《社交評価》が下がる。世間の理解を得られない彼にとっては、城はけっこう居心地が悪いようである。

でも、孤独な彼だからこそときに人生の機微に触れたことを言う。

「お嬢さん、あなたの感受性を大切に育てなさい。それはすなわち心の豊かさなのです」

と言って、人脈の代わりに《感受性》を上げてくれる。「こういう道化師に会ってもしょうがない」と思うかもしれないが、人脈や能力アップにばかりこだわるのはどうかと思う。こういう道化師だからこそ、せっせと会えばいいことがあるかもしれない……。

青年武官



やあ、お嬢さん。
新年おめでとう

この若者は、いつもお城にいるわけではない。いついるかは内緒。でも本人が教えているようなものか。

彼と会うためには特に礼儀作法が必要というわけではない。気軽に会ってくれるようである。気さくな性格は気に入った。だがどうにも得たいが知れない。何をしているのと娘が尋ねても実に歯切れが悪い。

「たいした仕事じゃないさ」と言っては、娘にたしなめられる始末。頼りなさそうだが、何か事情もありそうだ。

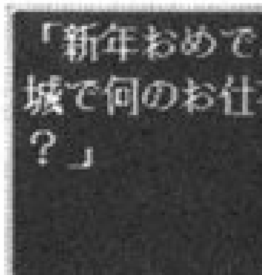
青年武官は娘を気に入ってくれたのか、七夕様のように毎年会ってくれと約束を迫ってくる。どうしよう。父は気に入らないが、娘が楽しいひとときを過ごしたのだから、まぁいいっか。親しくなった道化師が「会うべき人」だとか「有益な人」だとも教えてくれたことだし……。

それに気だてが良さそうだし、身なりも良くて金持ちそうだし。変なことになってもナンパの兄ちゃんや妾の中年男よりはいいやね。と、なかなか踏ん切りがつかない父であった。

若者の正体は娘の18歳の旅立ちまでわからない。場合によっては、最後まで…。



「やあ，お嬢さん。新年おめでとう」

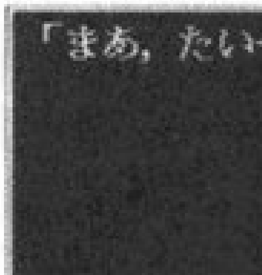


「新年おめでとう，あなたはお城で何のお仕事をなさってるの？」





「え？えーと・・・・・・そうそう，お城の見回りさ。怪しい奴がいないかどうか見張ってるのさ」

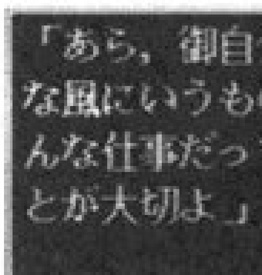


「まあ，たいへんね」





「い，いやあ，そうでもないよ。たいした仕事じゃないさ」

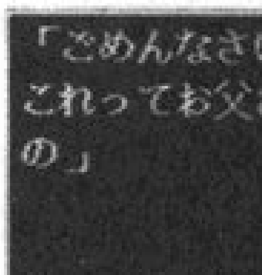


「あら，御自分のお仕事をそんな風にいうものじゃないわ。どんな仕事だって一所懸命することが大切よ」





「・・・・・・・・・・そうだね。君の言う通りさ」



「ごめんなさい，生意気言って。これってお父さんの受け売りなの」



歯切れの悪い青年武官。それに比べてりりしく立派な娘、と思っていたら最後にネタをばらすやつがあるか

6

予期せぬ訪問者

誰かがガイナ家の扉を叩いた・・・

アルバイトや習い事など、日頃から何かと外に出かけることの多い娘だが、家にいるのだって退屈はしない。そのうちに予期せぬ訪問者がやってくる。

年齢が上がり、さまざまな能力が身についてくると収穫祭で優勝したり、武者修行に行ってお尋ね者を捕まえたり、と何かと街の人たちの関心を集め始める。ほかにも、さまざまな人とも出会っていることだろう。すると、どこからか見知

まぁ、お懐かしい

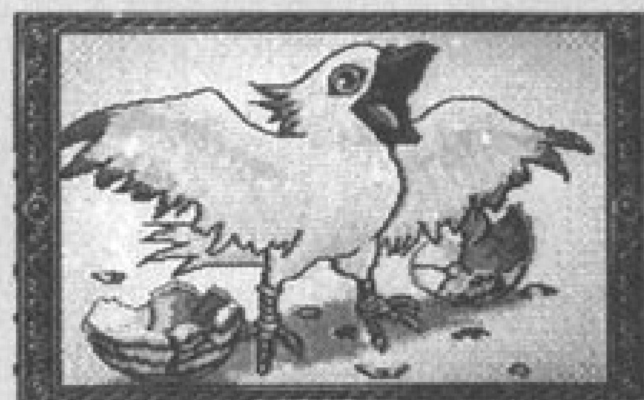
訪問者のなかには、お懐かしい顔もまじっている。姿が変わってしまって驚く人も多いけど、どこかで見たり会ったりした人々（鳥もいるけど）なのだ。

彼らは町や武者修行地帯などへ娘が出かけたことで訪れるようになる。旅の占い師や行商人などほかの訪問者と違って自宅にじっとしているだけでは、知り合いは訪ねてきてくれない。人と知り合うことはとてもよいことなのだ。

なかにはこの人にだけは来てほしくなかったという人もいるが、身から出たサビということで仕方なし。



羽の生えた妖精。《感受性》100アップ！



何かの鳥のヒナ。《感受性》100アップ！

らぬ人たちが、そしていつか会った人たちが家を訪ねてくるようになるのだ。

訪問者は突然やってくる

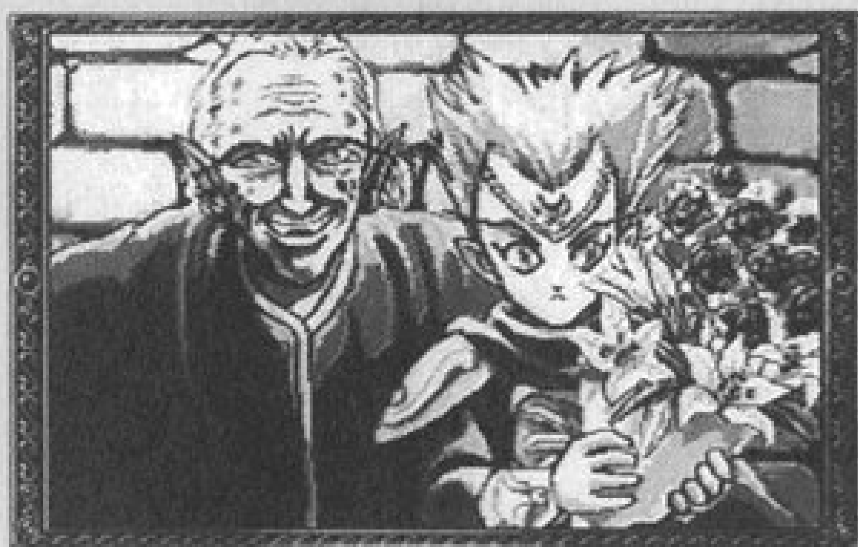
訪問者は突然にやってくる。でも何かのキッカケがあってやってくる。お金をたくさん持っていれば品物を売りにという具合だ。向こうから勝手にやってくるだけに断るのも自由。キューブが取り次いでくれたときに会いたくなければ帰してしまえばいい。ただ追い返すにはもったいない。能力をアップしてくれる訪問者がほとんどなのだ。しかし、これはもろ刃の剣。ときには娘の将来にとって迷惑な訪問者もいることだろう。

ご褒美はいつの世でもうれしい

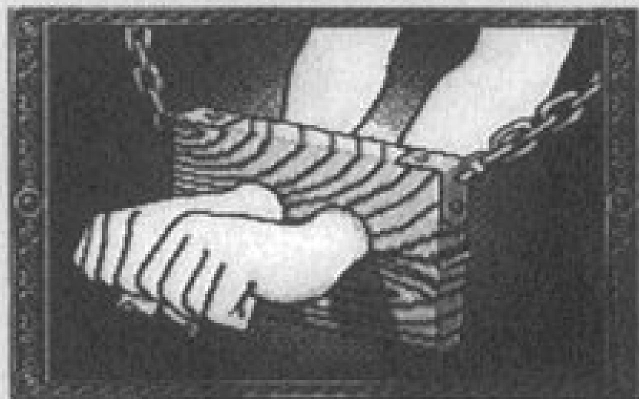
人間努力が大切だ。特にこの王国ではそう。父と娘が住む世界には多くの精霊や神、魔族が棲んでいる。彼らのなかには、娘の努力をちゃんと見ていてくれる方々がいて、時折ご褒美をくれる。

《戦士》《魔法》《社交》《家事》のそれぞれの評価が高くなるにつれて、それぞれに関係する4人の方からご褒美をいただける。ご褒美は4回あって、3回目まではその評価に関係する能力アップ。最後は世にも珍しい品物をいただける。

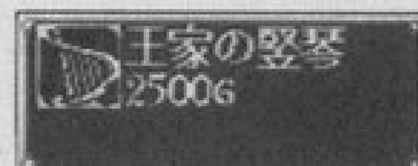
それではその4人のお方からご紹介していこう。



爺さまとガキん子。こんな人たちに会ったことなんてあったっけ？



別に手カセがノコノコやってくるわけではない。収穫祭で見かけたお役人がやってきて娘にこんなことをする。



これも別に竪琴がノコノコやってくるわけではない。ある人物ととても親しくなるとこれをもらえる。よっぽど親しくないとダメ。メロディーというか調子をつけて話すのがつらいけど、がんばってお会いしましょう。

娘の教育科目の中に音楽はないので、もらっても弾けないのが難点。しかし、将来の役に立つかもしれない。売り飛ばさず、納戸の奥にでもしまっておこう。

将来に関係ないと思う人は、さっさと売ってしまえばよい。

戦いの妖精



我こそ正しき戦士の守護者なり

　武術を司る天界の戦士。背中に羽を持ち、自由に空を飛び回ることができる。結構いい女である……なんて言ってはいけない。戦士を志すものは、ヴァルキュリアのことを“戦いの妖精”と呼び崇拝している。父もまたそのとおり。彼女は崇拝されるだけあって、戦士系の能力を身につける者にご褒美をくれる。《戦士評価》に関連する能力を授けてくれるのだ。最後には

「汝こそ我が化身と呼ぶにふさわしい」

　とまで言ってくれて、ほかでは手に入らない貴重な剣をいだける。それが〈ヴァルキュリアの剣〉だ。

　この剣に優る剣は雑貨屋には売られていない。この国第２番の名剣だ。さらに精進を積めば、第１番もそのうち手に入るだろう。



ヴァルキュリアの宝剣。防御力もある

大魔法使い



ハアーイ、元気ィ？
私よ、ワ・タ・シ！

　フェイ様は妖精ではなく実は人間。魔法を勉強し《魔法評価》も上がっている若人たちのところにやってくる。

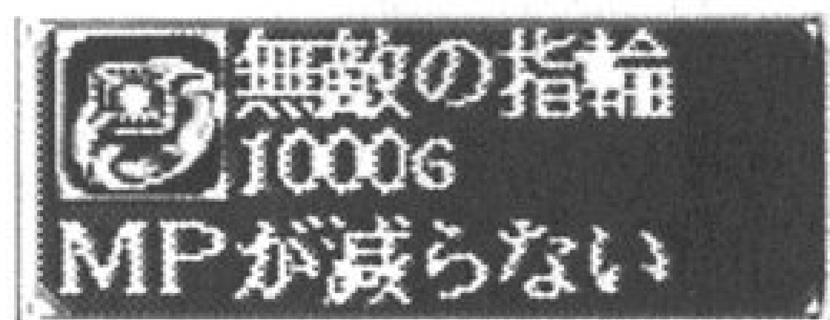
「私がみんなのあこがれの的、人生の目標、世界一の大魔法使い・フェイおねえさんだよー」

　ノリがとーっても☆軽いが、魔法の腕は言葉どおり世界一……だけあって、最後のご褒美は魔法使いに永遠の力を約束してくれる。

　またこの“おねえさん”は、熱心に、熱心に、熱心に魔法を勉強すれば

「世界一のだぁーいまほーぉっつかぁーいっ！のフェイよ★」

　とますます軽く、ホイホイ来てくれることもある。それにしても魔法少女ウェンディといい、魔法使いを職業に選ぶ人はちょっと変わっている。



これで魔法使いの力は際限なし

台所の精



**おう、おう、お前さんが
○○○だね。こんにちは**

ドモヴォイはロシア生まれの妖精。暖炉に棲む妖精だったが、この国にやってきてからは台所に棲むようになった。

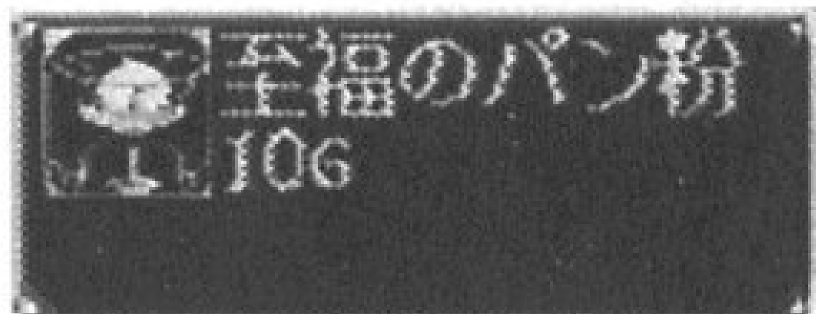
家を守り、幸運をもたらす妖精として知られている。台所を汚くしていたりすると怒ってイタズラをする。

《家事評価》の高い娘には悪さをしない。それどころか家事に励んでいるということで褒めにやってくる。近頃じゃ台所が荒れ放題の家が多いからだ。娘は、

「そ・そんな、当たり前のことをしてるだけなのに……」

と、ちょっと嫌みだけど立派に答える。これもキューブが家事手伝いでよく指導してくれたおかげだろうか。

ドモヴォイさんは最後のご褒美に〈至福のパン粉〉なるものを置いていく。これで娘は国いちばんの料理人だッ。



腕が悪けりゃ材料に頼る手もあるのだ

魔神



**ははは、私が魔神だとて……
恐れることはない**

魔は魔でもこの方は魔王ではなく魔神なので安全。《社交評価》を高くしようと努力する者のところにやってくる。

「私は人に成功をもたらす者だ」

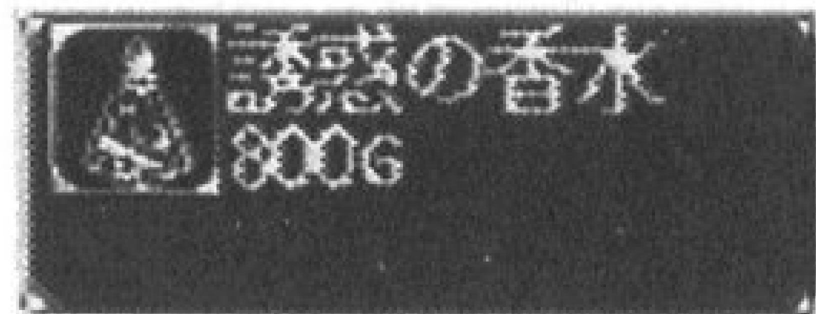
パイモン様は地下世界の貴族で、人に名誉と栄光を与える力を持っている。

「成功とは社交界に認められること。社交評価を高めることだ」

いやそれは違う、成功とは立派な戦士に……と反論する父には、だったらパイモン様が来るほど社交評価を上げるなヨ……である。人それぞれに成功の意味は違うのだから黙ってご褒美をいただいておこう。でも彼の言うこの真理は変わらない。

「成功とは、努力する者のみに与えられる勲章なのだ」

歩く教訓のようなパイモン様である。



お嬢さん。私と籍入れませんか？

旅の占い師



おたくの娘さんの将来を、金30Gで占ってしんぜよう

老婆のようだがその正体は不明。

怪しげな呪文を唱えながら娘の将来を占ってくれる。キューブは、

「ほんとうかなぁ…」

と懐疑的だが、これが以外と当たる。ちょくちょく訪ねてくるが初めのうちはお金もないので追い返しても問題なし。

精（ある品物の）



汝に美の女神の祝福を与えようぞ

毎年１度現れて《気品》《色気》《感受性》を年齢と同じ数だけ上げてくれる精霊。幼い頃からずっと持っていれば、この３能力は娘の旅立ちまでにはかなりになる。

ある品物に宿っているので、その品物を持っていなければ現れない。

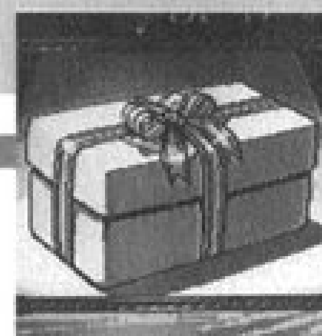
パ・ド・カール4世



ふ、ふ、ふ、…実は御主人に耳寄りなお話を持って参りました

彼は娘の《モラル》を金で買いにやってくる魔族。人間を堕落させよう、というにしては１モラルにつき10Gとセコいが、キューブによれば魔族の小悪党らしいから、こんなものか。売ってもよいけどモラルは将来の職業や結婚、総合評価に大きく関わってくるので注意しよう。

求婚者



これはほんの気持ちです

失礼、失礼。求婚者の顔は覚えていないけど、いつも持ってくる“ほんの気持ち”だけは印象に残っている。中身はお金だ。娘が《色気》もそこそこになると求婚者が訪れるようになる。

父が断っても承知しても(娘は断る)気持ちだけは置いていくのでありがたい。

旅の行商人



**毎度ネ御主人。
遠方ノ珍シ宝物買ワナイカ？**

訪問者のご紹介のトリは、いかにも怪しげなチャイニーズオーク。手持ちの子育て資金が1000G以上貯まると商売にやってくる。やたらと愛想が良いが、それだけに怪しいゾ。売っている品物も、キューブが「怪しげな品ですね」と言うようにどういった方法でこれらを手に入れたのか、いわくありげな品ばかりだ。

商人から購入できるものは、

☆精霊の指輪	1000G
☆ユニコーンの角笛	1000G
☆悪魔のペンダント	1200G
☆豊乳丸	1200G
☆ビーナスの首飾り	1500G
☆傾国のローブ	4000G

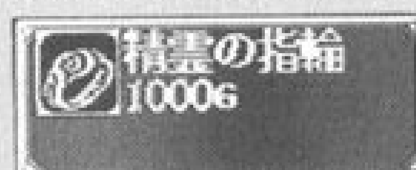
の６種類になっている。怪しくはあるが、商品には効果がしっかりとあるので安心して買おう。

商人が訪れるのは８年のうちに３回だけ、１回につき１個だけ品物を買える。教育方針に沿ったものを買うといいだろう。このとき手持ちのお金が1000Gちょっとでは買う品も限られてしまう。

行商人のフロシキ(トランク?)の中身

**サア、買ワナイト損ヨ。
ユックリ選ブトイイネ。**

精霊の指輪



「ソレ、精霊ノ卵デ作ッタ指輪。トテモ貴重品。デモ御主人ニハ特価デ大奉仕ネ」

場合によっては倍のお金となるし、《感受性》100アップとなる。
この世界にはたくさん精霊がいるが、いったいどの精霊のものなのだろうか。とりあえず持ってウロウロしよう。

ユニコーンの角笛



「ソレ、一角獣ノ角デ作ッタ笛。絶対オ買イ得ヨ」

使い方を間違わなければ《感受性》50アップ。でも〈精霊の指輪〉よりコストパフォーマンスが悪い。持ってウロウロする……だけではダメ。

悪魔のペンダント



**「ソレ、地獄ノ魔物ガ家宝ニ
シテタ宝石ヨ。滅多ニ
手ニ入ル物違ウヨ」**

場合によっては、《魔力》《気品》《色気》がアップ。モラルをなくしてもよいならだが。何個持っていてもよいぞ。

ビーナスの首飾り



**「ソレ、昔、女神ガ着ケテタ
首飾リ。縁起物ネ。
娘サン美人ニナル御守リヨ」**

持っているだけでよい。娘は気に入って誕生会にはつけて出席するようになる？

ビーナスは美と愛、そして快楽を司どる女神様だ。

豊乳丸



**「ソレ、胸大キク豊カニナル
魔法薬。持ッテルダケジャ
駄目、買ッタラスグ使ウネ」**

飲むと１cmバストが大きくなる。２個、３個と飲んでも効果があるので、発育不良の娘に使おう。

傾国のローブ



**「ソレ、昔外国ノ貴夫人ガ
着テタドレス。
国傾クホド魅力的ニ
ナレルイウ意味ネ」**

収穫祭のダンスパーティー用。家や町で着せるのはどうかと思う。色っぽ過ぎて15歳からしか着れない。太っても大丈夫。そりゃそうだわな、このデザインじゃ。１度、国を傾けかけた国でこれを売っているとは行商人もたいした根性だ。

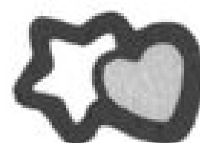


この人（？）の喜びそうなもの
といえば、やっぱりあれかな？

7

休暇とバカンス

アルバイト、道場・教室、武者修行と、セッセと父の言うがままにする娘。鬼でもないなら、ちゃんと休みを与えて休養をとらせなければならない。休みは父にとっても大切だ。

だれでも休みは必要よ

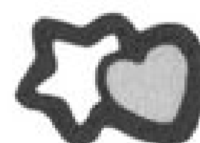
たまの休みはいいものだ。たまった《ストレス》が発散できる。いつもニコニコ修行に励む娘の姿は気分がいい（A型の娘だけは別）。

娘の休みは娘のためばかりとはいえない。労働と修行のしすぎは、非行や病気の原因になってしまい、父の思うようには行動してくれなくなる。

娘の状態に応じて、次の種類を使い分けて【休みをあげる】ようにしよう。

☆自由行動
☆バカンス（10日間）
☆監視
☆安静
☆サナトリウム

普段は【自由行動】と【バカンス】のみ。【監視】は娘が非行化したときに、【安静】【サナトリウム】は病気になったときに選ぶことになる。最後の3つは、別のところでお話しするとして、ここでは普段の休息について。

1人で遊んできなさい

娘の自覚に任せるのが【自由行動】。しかし娘の自覚に任せるわけだから、場合によっては、悪い虫がついたり、買い食いをして父を困らせることもある。特に非行状態での自由行動は注意だ（「非行と家出問題を考える」参照）。

自由行動は【おこづかい】をあげる・あげないで《ストレス》の減り方が違う。

☆おこづかい	あり	▼10／日
☆	なし	▼５／日

わが家の家計は、娘が幼いうちは決して裕福ではない。それでも効果が全然違うので、ときには大判ぶるまいも必要となるだろう。ただし、忙しいから１人で遊びなさいということだから、娘が父を良く思わなくなるのは仕方がない。おこづかいに関係なく、自由行動させると親子関係は気まずくなる。

バカンスに行こう!

バカンス。なかなかいい響きだ。親子水入らずで行くことになるから、こちら

だと親子関係は良好になる。

バカンスに行けば《ストレス》解消になるのはどこの国でも同じこと。わが王国でも娘のストレスは減少する。ただし、ストレスの減り具合は期待するほどではない。街に遊びに行かせたほうが大きいこともある。

ストレスの減り具合は季節と行き先で異なるケースがある。

春	3・4・5月	海	3／日
		山	3／日
夏	6・7・8月	海	6／日※1
		山	3／日
秋	9・10・11月	海	3／日
		山	6／日※2
冬	12・1・2月	海	2／日
		山	3／日

いつもの減り方は3／日。※印は例外的なケースである。

そのほか特別な効果が加わるケースもある。

“夏の海”(※1)は、ストレス－6／日の上に、体重が10日で約1kgダイエットされる。おそらく水辺を走ったり、海水浴を楽しんだりで、ダイエット効果が生まれるのだろう。

逆に、体重が増えるのが“秋の山”(※2)。育ち盛りの娘だ。色とりどりの紅葉に包まれて、食欲の秋らしく、いつもより食欲旺盛になるに違いない。

また“山”に行くと《感受性》が増える(特に秋は)ので 注意。海は春だけが増える。

最後に。言うまでもなくバカンスには旅行資金が必要である。



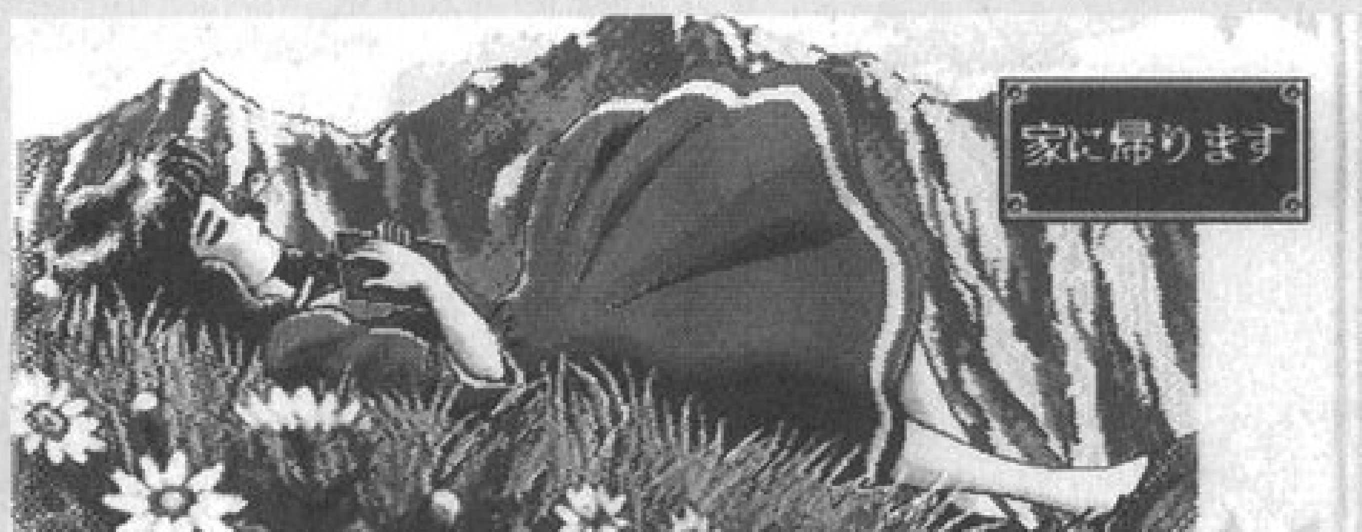
お金さえあれば、娘と楽しいひとときを過ごすことができる

●バカンス山づくし

12歳冬



17歳春



11歳夏



17歳秋

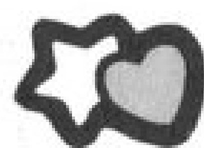


8

非行と家出問題を考える



非行問題は深刻だ。「これはハシカのようなもの」とデ〜ンと構えられればよいが、やはり親として心を痛めてしまう。こじれれば、将来に影響を残すのは確実だ。

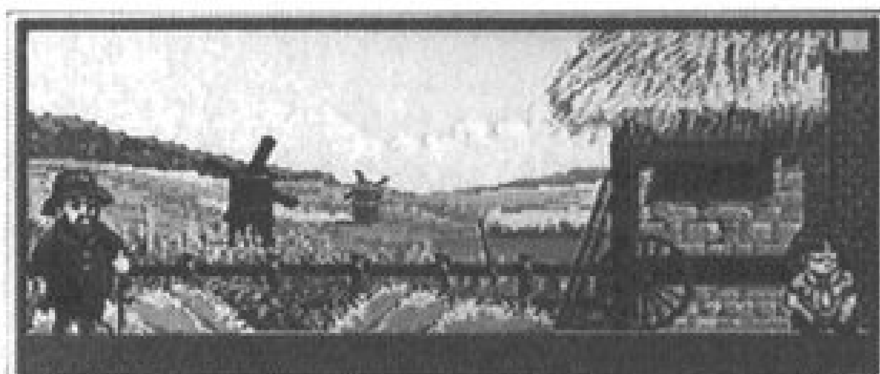


非行の症状

ハシカのような病気にたとえると、王国での非行はどんな症状を示すのだろうか。まず画面の右上辺りに非行化マークが表示される。というのは置いといて次の２つが非行化した娘が示す症状である。

☆サボリ

非行化した娘は扱いづらい。アルバイトや教室に行かせてもサボリ癖がついてしまう。アルバイトでは場合によっては雇ってさえもらえない。つまり能力もお金も身につかないのだ。これではムダな時間を過ごさせてしまうことになる。

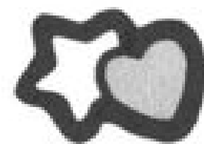


頼むからその座り方だけはやめてくれ

☆買い食い

スケジュールを消化したあとや、休みの【自由行動】の合間に、勝手に街で買い物や買い食いをしてきてしまう。代金はもちろん父が負担しなければならない。この症状は娘が非行化するときだけでなく《ストレス》が大きいときにも現れることがあるので注意。

ナンパされたり妾になったりすることも父にしてみれば非行だが（妾はビジネスだというのはダメ)、これは非行というよりは《色気》過剰といったところ。２章「街へ出よう」を参照してほしい。



非行の原因と予防薬

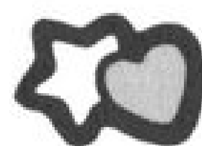
ではどうして非行に走ってしまうのだろうか。何が原因なのかはすぐに薄々気がつくと思う。どのアルバイトや学習でも、休みなく通わせていると、ほぼ確実に娘が非行化してしまうのだ。

そう、《ストレス》が最大の原因なので

ある。だからストレスをためさせないことが、非行を予防する最善の方法だ。

休みをあげて、おこづかいもあげて、街に送り出す。これはストレスの減少幅が大きいので有効だ。また、ストレスを下げてくれる出来事に向かわせるのもよいだろう。ストレスの減るアイテムを購入する手だてもある。

そうはいっても人間ストレスを０のままで暮らしていくことはまずできない。そんなときには心の支えが必要。となれば神様だ。つまり《信仰》が心を支えてくれるはず。

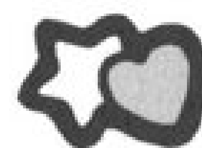


対症療法と治療

次に予防ではなく、非行化してしまったときの療法と治療薬について。

非行の原因がわかっているのだから、その原因を取り除けばよい。取りあえずできることは《ストレス》を下げること。

その方法は予防のときとほぼ同じ。でも休みは【自由行動】ではなく【監視】を選んだほうがよい。キューブの監視付きの自由行動なら、娘が街で勝手な行動をとろうとすると止めてくれる。止められないこともあるけれど、そうなったら仕方がない。監視でのストレス減少は2/日と小さいがこれも仕方がない。非行した娘の心のなかは冬の海と同じなのだ。



家出の原因と対策

家出は非行と決めつけられない。心が傷ついて家を出てしまう子が多いのだ。

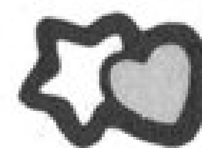
家出の原因は、非行と違って《ストレス》にではなく《感受性》にある。感受性の強い子は、思い悩んだあげく家を飛び出してしまうのだ。

父の娘に関わらず、人というのは体と心のバランスが大切だ。感受性だけが発達したのでは揺れ動く心を抑えられないのである。非行と同じように、《信仰》が心の支えとなってくれることもある。また妾の誘いを断るように《モラル》が心の揺れを抑えてくれることもある。感受性がいちばんという娘では、毎日顔を会わせる父も疲れるぞ。

家出されると１カ月経てば戻ってくるというものの、その間は娘の帰りを待つしかない。収穫祭の月に家出されると最悪だ。当てにしていた賞金が手に入らず、財政的に窮地に追い込まれてしまう…。

しかも《戦士》《魔法》《社交》《家事》の各評価が下がってしまう。評価が高ければ高いほど下がり幅は大きい。父としては「ここまでかけてきた時間とお金が……」と落胆してしまう。10～13歳ぐらいまでは、各評価も低いのであまり問題とならないが、成長してからの家出は、下がった評価を取り戻すのが大変だ。

家出は根本的な原因が解決されない限り、最悪１カ月おきに繰り返されてしまう。時間的にも教育的にも大きなロスとなる家出、日頃から娘の能力状態には気を遣っておこう。



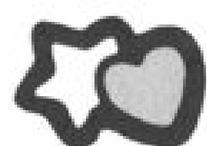
お縄頂戴……

非行の際たるものは“牢獄入り”である。娘のキャリアが台なしになるのは覚悟の上で、教訓として１度体験してみるのもよいだろう。ひたすら因業アップ。

9

健康に気をつけよう

「健全なる精神は、健全なる肉体に宿る」という言葉がある。体が丈夫なら、自然と正しい知識を吸収し、正しいことを考えるということだ。父として、やはり娘の健康状態は気になる。

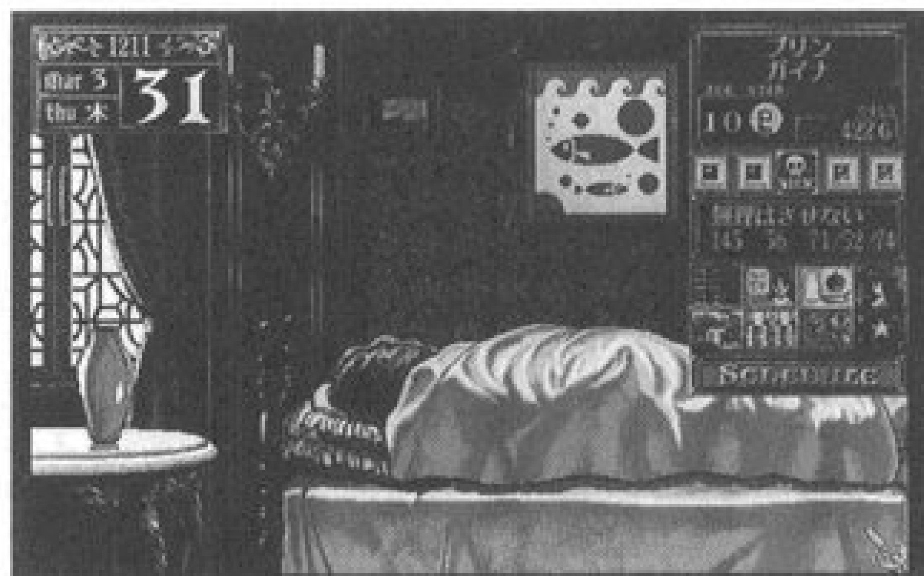


病気の原因と予防

今度はたとえではなく本物の病気の話。

病気になってもアルバイトやお勉強に行かせることはできるが、失敗したり能率が悪くなったりする。さらに病状が進めば、病死なんてことにもなりかねない。まずは病気にならないのが大切。キューブが娘の体を心配するようになったら危ない。

世の中、体に悪いものは数あれど《ストレス》もそのなかの1つ。ストレスは精神をむしばみ娘を非行に走らせるだけでなく、娘の肉体をもむしばむ。病気もまたストレスが原因で起こるのだ。もちろん《体力》がないと病気になりやすいのは確か。体に侵入したウイルスに勝つ体力がなければ病気になってしまう。



病に倒れた娘。父のせい。ショックだ

そう考えると、「寒波」「猛暑」による体力低下もばかにできない。やはり〈夏服〉〈冬服〉は、早めに買っておこう。

日頃からストレスをためない、体力をつけるようにする、ということが病気予防には重要である。



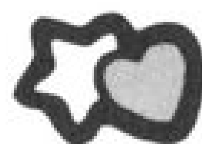
健康管理

体力強化にはアルバイトや訓練の他に日頃からの食生活も重要になる。

選択できる方針は以下の4通り。

【無理はさせない】	30G／月
【とにかく丈夫な子に】	80G／月
【おしとやかな子に】	10G／月
【ダイエットさせる】	5G／月

少しでも資金に余裕があれば【とにかく丈夫な子】にしておくのがベスト。多少体重も増えるが、それはイベントでカバーしよう。



症状悪化と病死

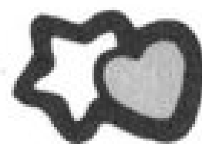
さて、娘が病気になったとしよう。病気になっても、アルバイトや教室に通わせ続けると症状はどんどん悪化する。キューブのセリフも次第に切迫してくる。

「お嬢様の病気は重いんですよ。もしものことがあったらどうするんですか！」

と怒られ、ついに娘は寝込んでしまう。それでもストレスをためるようなことを続けると（悪魔の父！）、

「ダンナ様、大変です！お嬢様の容態が急に……！」

ついに返らぬ人となってしまうのだ……。娘の死を願う父はいないはず。病気になったら、すぐに対応してあげよう。



病気の治療

病気になれば通院するか安静にするのが普通。そこでの治療は《ストレス》を下げることに終始する。ストレスの下がり幅は次のとおり。

☆安静	2／日
☆サナトリウム	11／日
☆街の病院	病気指数に比例

病院とサナトリウム（療養所）では、もちろんお金がかかる。

サナトリウムでは1日20Gが必要。病院では重病であるほど大きくストレスを下げてくれるが、治療費も増えていく。

【安静】では、父とキューブのどちらを付き添いにするか選ぶことができるが、父が付き添う場合には100Gが必要となる。

この安静ではストレスを下げるほかに、付き添った者と娘との関係を深めることもできる。

そのほか、ストレスを下げるお見舞い品（アイテム）を買ってあげるのも病気には有効。では、おいしい食べ物を食べに街に行かせればストレスが下がるかというと、注文しても食欲のない娘は食べることができない。料金だけはとられる。



ダイエットは健康の敵？

ドレスのなかには体重が増えると着られなくなるものがあります。だからといってダイエットにばかり気を遣うのはいただけません。

【健康管理】の【ダイエット】は、《体重》を減らすことができますが、《体力》と引き換えになります。病気が嫌なら、併せて体力を維持するようにしてください。病気になりやすくなりますから。体力を下げずに体重を減らす方法には次のようなものがあります。

☆夏の海でバカンス

☆〈いにしえのミルク〉を飲む

そのほか武者修行地帯ではスタイルに関係する出来事があります。

10

親と子の絆

親子の絆は大切だ。この世でたった２人の肉親ではないか。絆が強ければ、父の将来にも役に立つかもしれない。では娘との関係を良好にするにはどうすればよいか……である。

今までにお話ししたことでは次のことが親子の関係を深めることになる。

☆バカンス
☆病気安静での付き添い
☆娘への誕生プレゼント
☆娘の気持ちに沿うようにする

そのほかの心得についても触れておこう。

おこづかい

【娘と話す】なかに入っている【おこづかい】は、自由行動で手渡すおこづかいとニュアンスはまったく違う。ここでのおこづかいは「今月もよく頑張ったね。おとうさんが良いものをあげよう。」と言って、手のひらにそっとおこづかいを握らせるのだ。こ、これはポイントが高い！

また、【親子の語らい】を欠かさず行うことも強化ポイントである。



いやぁ…。娘が誕生日にくれてねー

娘からの誕生プレゼント

誕生日といえば、父の誕生日もある。親子関係が良好だと、逆にプレゼントをもらえる。プレゼントは、〈マフラー〉〈手袋〉〈ステッキ〉〈煙草入れ〉〈靴下〉の５種類が用意されている。このなかから毎回１個贈られるのである。

娘がプレゼントをしてくれるようになるのは、父との関係がそこそこ以上になっていることを意味する。だからどれほどの親子関係かを知るバロメータとなるだろう。そのあと親子関係が下がるようなことをしなければプレゼント５回くらいで最高の親子関係となるかもしれない。

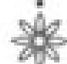
父との関係は18歳で決まる

最終的に親子関係が決まるのは運命の日、つまり娘が18歳の誕生日を迎えた日である。だから、それ以前に親子関係が最高になっていても、運命の日に最高になっていなければ、お疲れさまで終わってしまうのだ。ああ……。



武者修行

冒険と殺戮の日々



1

心を鬼にして危険な土地へ



箱入り娘か ジャジャ馬か!?

箱入り娘として「できれば危険な目には遭わせたくない」と思うのは、かわいい娘を持つ親心。しかし、「子育て資金をつくらねば……」という“背に腹は換えられない”現実もまた存在する。

月に2度（非道な父なら3度）のアルバイトでお金を稼がせるのはいいが《ストレス》も一緒に背負い込んでしまう。このストレスを解消させるために【バカンス】(親密な親子関係を考えるとこれをつい選ぶ）に連れていくと、またお金がかかってしまう……。

ストレスがたまらないで、なおかつお金が貯まるというおいしい方法はないものか。これが、あるのだ。【武者修行】という名の“かわいい子には旅をさせろ作戦”である！

この武者修行では、ストレスはいっさい上がらない。1カ月まるまる武者修行に出していても、ストレスは0なのである。それでいて子育て資金が手に入るのだから、おいしさこの上ない。ただし、モンスターを倒せるだけの力をつけておく必要はあるが。

まあ、世の中“箱入り”といわれる娘たちは数あれど、何をやっているかわからない娘も多いのである。それに比べると、若いながらに武者修行に行っている自分の娘は立派（これもまた、親バカ）なもんだ。そう考えると、

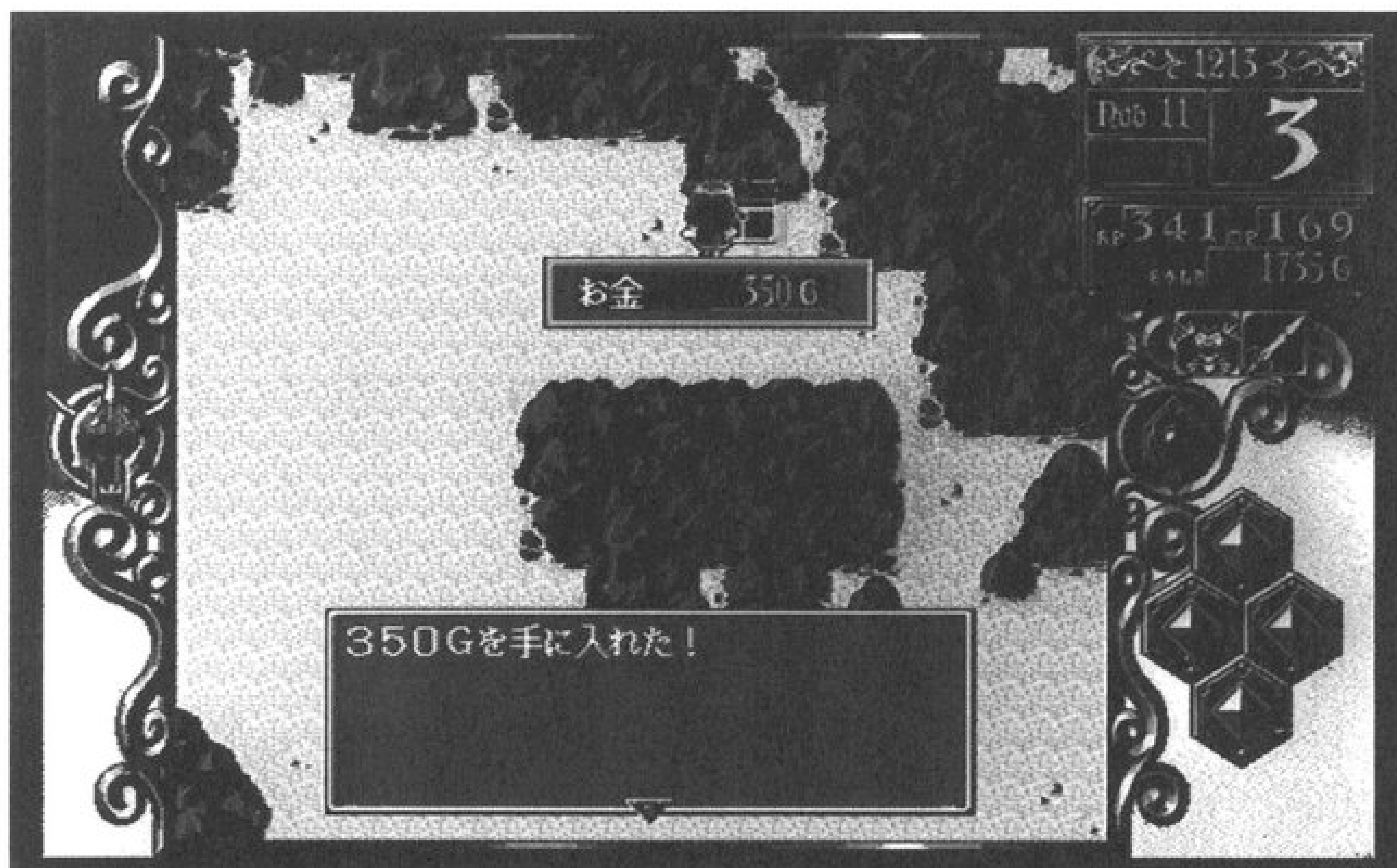
「ジャジャ馬でもいい、元気に子育て資金を稼ぎ出してくれれば」

と思えてくるから不思議だ。

ちなみに、武者修行を終了するときは、



カマキリ登場。いたいけな子供を襲うなんて、どういうつもりだコイツは



武者修行は資金づくりに欠かせない

必ず出口から出させること。もしも、予定より早く武者修行を終えた場合は、修行しなかった日数分（2日なら2）が、《戦士評価》と《魔法評価》のより高いほうに加算される。まあ、気持ち程度ではあるが評価が上がるのはうれしいことだ。

因業な父を持つ娘たち

“自分の食いぶちは自分で稼げ”という、体育会系のような座右の銘（？）を持つ父として、娘に言っておかなければならないことがある。それは、

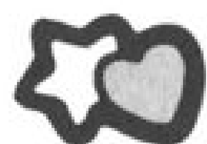
「お金にならないモンスターは殺すな」ということ。

武者修行では《ストレス》は上がらないが、モンスターを殺すことにより《因業》が上がっていく。モンスターの中には、お金やアイテムを持っているモンスターがいるが、何も持っていないモンスターもいる。因業はこれらの差別なく上がっていくので、殺しても利益にならないモンスターの殺生は、できるだけ避けたほうがいいのだ。

上がってしまったときは、街の【教会】に行き100Gの寄付で因業を10減らすことができる。その場で下げてくれるので、時間がかからないというメリットがある。

「お金で因業を消そうなんてとんでもないことだ！」と考える父ならば、教会でアルバイトをさせる手もある。

「フフフッ、これならわずかばかりだがアルバイト代が入ってくる……」と、ほくそえむ因業な父にひと言忠告を。いくら教会のアルバイトとはいえストレスがたまることを考える（父との関係を考えながら育てている場合）と、ほくそえむほどの利益は上がらないのである。



“お宝”頂戴!

アウトフィールドは“宝ヶ原”である。モンスターを倒して入ってくるお金やアイテムもそうだが、フィールドにある『宝箱』や『イベント』もお宝の１つとなり得るのだ。

《攻撃力》や《魔力》が低いうちは、武者修行中にモンスターと戦っても勝ち目はない。しかし、ひたすら戦闘を回避して宝箱を開けてお金とアイテムを拾いまくるという作戦はとれる。ただし、モンスターから逃げきれず、キューブの厄介になることはしばしばだろうが。ただ、キューブとの関係を深めたいなら、これも１つの作戦ともいえなくはない。使用人と主人の娘の恋愛かァ。父はどうふるまったものだろうか……。

モンスターとの戦闘を回避する場合、いきなり逃げるのはやめておこう。失敗したら即戦闘になってしまう。このケースでは、まずは【隠れる】。これで回避できない場合に【逃げる】。この順序だと回避できるチャンスを２度つくることができるからだ。これでも逃げられない場合は、もはや戦うしかない。



「あーあ、しょうがないお嬢さんだね、まったく」と言いながら家に連れ帰ってくれるキューブ。なんで羽が生はえてる？



感受性は身を助く!

「お金にならないモンスターは殺さない！」という、因業な父の言葉を紹介したが、モンスターからどうしても逃げきれない場合は戦わなければならないハメに陥ってしまう。何とかする方法はないものか。

それがあるのだ。娘の《感受性》がそこそこ高く（200以上）なると【話す】ことによって多くのモンスターと対話できるようになる。会話が成立すると、モンスター自ら立ち去ってくれるので、無駄な戦いをしなくて済むのだ。こうなると《因業》ばかり増えていく手ぶらモンスターとの戦いをすべて回避することができる。ただし感受性が他の能力よりも高いと『家出』をしてしまうので、感受性を上げることだけに熱心なのはまずい。

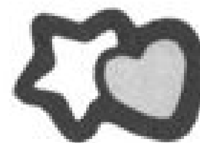


キャンプは楽し

武者修行では【キャンプをはる】ことができる。ひと晩休めばＨＰとＭＰが回復する。また装備している武器や防具の変更ができる。別に弁慶のようにたくさんの武器を娘が持ち歩いているわけではない。「あーあ、もっと違う装備を持ってくればよかった」と思うだけで、気の利くキューブが「ワガママ言ってるよ」と言いつつも、ちゃんと持ってきてくれるのだ。しかし、この装備変更はキューブとの関係強化につながる（ムムッ）。そのほかキャンプすることによって起こるイベントもあり、《体力》と《攻撃力》にものをいわせて10日間不休で武者修行させるばかりが能じゃない。



武者修行での命綱は執事のキューブ

追いはぎになる

モンスターを倒したり、宝箱を開ける以外にも、お金を手に入れる方法はある。それは、アウトローに徹しアウトフィールドを旅する人たち（特に旅の商人）に刃を向けることだ。しかし、これをやりすぎて《因業》をためすぎると手が後ろに回り、評価はがた落ちになる。

しかし裏の世界で娘をいっぱしにさせようという父親なら、あえて悪の道に走らせてみるのも一考だ。

それでは、各マップについて紹介していこう。

ウ〜ッ、WANTED!

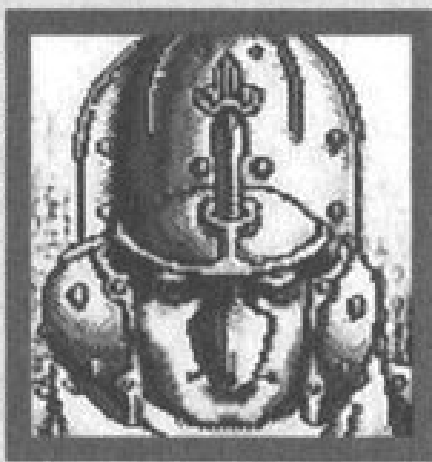
アウトフィールドには、３人のお尋ね者（賞金首）が登場する。場所と登場する順番は決まっていて、バナザード、バニスター、カスティーヨの順番になっている。だからバナザードを倒す前に、バニスターの出没場所に出かけていっても、バニスターは出てこないので注意しよう。

もしも、娘の《色気》がそこそこあれば、わざと戦わせ、かつわざと負けさせる(なんという非道な父だ！)。すると娘はお尋ね者に襲われそうになるが、キューブがちゃんと助けにきてくれる。キューブとの関係がアップし、また《色気》が25上がる。

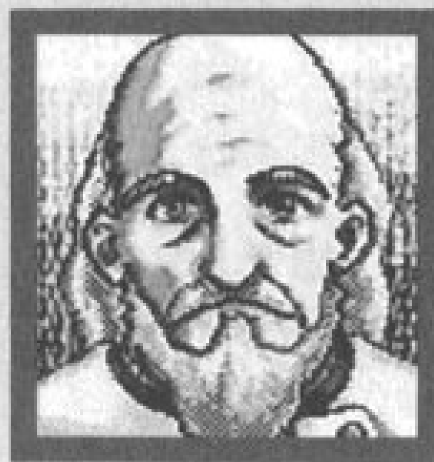
●武者修行で出会う人々。ついワルサを……



●旅人



●警備隊の兵士。東西南北の地帯に配されている。ちょっとつっけんどん



●「平穏無事な人生もまた悪くないもんじゃよ」と警告してくれるお年寄り



●善良そうなお姉さん。「お姉さん、この辺りにはオイハギが……フフフ」

2

東部森林地帯

城の東に広がる"バルナ森林地帯"。
森のあちらこちらには、地下道が点在している。ここのモンスターは強くはないが、スリルが十分に満喫できる場所だ!



観光名所案内

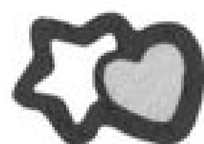
深くうっそうとしたバルナの森、道といえば木々の合間を縫うように走る古い山道だけ。それも途中のところどころに倒木があって通れなかったり、沼をズブズブと歩かなければならなかったりする。もちろん歩いている途中に、空から足元から、道の向こうからとモンスターが登場してくるというヤバイ土地柄である。

道に空いている穴は、倒木を越えたり、道のない場所へ行ける地下道の出入口である。沼の中にも穴が隠されているので、娘がキレイ好きだったとしても、ズブズブと歩かさなければなるまい。

はっきりといって観光するには不向きな場所だが、単なる森と沼だけの単調な土地ではない。何やら面白そうな空間もある。観光のためにしろ、修行のためにしろ、ぜひ訪れておきたいのは次のようなところだろう。

切株のある空き地（地図中⑤）
日時計のような遺跡（地図中⑥）
巨大な老木（地図中⑦）
ドーナツ状の盆地（地図中⑧）

ドーナツ状の盆地には、いかにも何かが潜んでいそうだ。日時計のような遺跡、切株のある空き地は【キャンプをはる】には最適の場所だ。



ビンボーモンスター

この森林地帯に登場するモンスターは、ハッキリいってビンボーモンスターで、切れば切るほどソードがサビついてしまいそうだ。会話できるようになって、できるだけ殺生なしで通過したい。ただし、『山猫』の持っている〈猫の眼石〉は、娘のスタイルを変えることができる唯一のアイテムなので、コイツだけは狙ってもいいだろう。

それでは、この森林地帯のメリットは何かというとなんといってもイベントだ。

そのほか、ここには『お尋ね者バナザード』が潜んでいるとの有力情報が当局に寄せられている。



東部森林地帯に棲むモンスター

●ドラゴンモドキ

大型の昆虫。体長は5ｍ近い。ドラゴンに似ているが、頭部に見える場所が、実は尾である。〈妖精の蜜(200G相当、色気＋10)〉が入手できる可能性あり。



●山猫

人間に近い種族で独自の文化を持っている。人間に育てられた山猫は、人語を話す。武闘会に参加してくるミィーアはこの山猫族。倒すと手に入る〈猫の眼石(600G相当)〉は彼らの宝物。持っているとどこかでだれかが返してくれと言ってくるかも。

●アミーバ

沼地に生息する軟体動物。小動物に飛びかかり、溶かして吸収する。以前に捕食した動物の姿をまねる習性がある。



●ゾルゲルマンティス

巨大なカマキリで、体長は標準1.3ｍ、大きなもので3ｍに及ぶ。肉食性で、動くものに飛びかかる。



●レッチコンドル

翼長2ｍにも及ぶ大型の猛禽類。相手が自分より強いとみると、あきらめよく逃げてしまう。



●バットマン

コウモリに似た翼を持っていることから、その名がついた。好戦的で片言の言葉を話す。知能は低い。倒すと〈快癒丸〉が手に入ることあり。

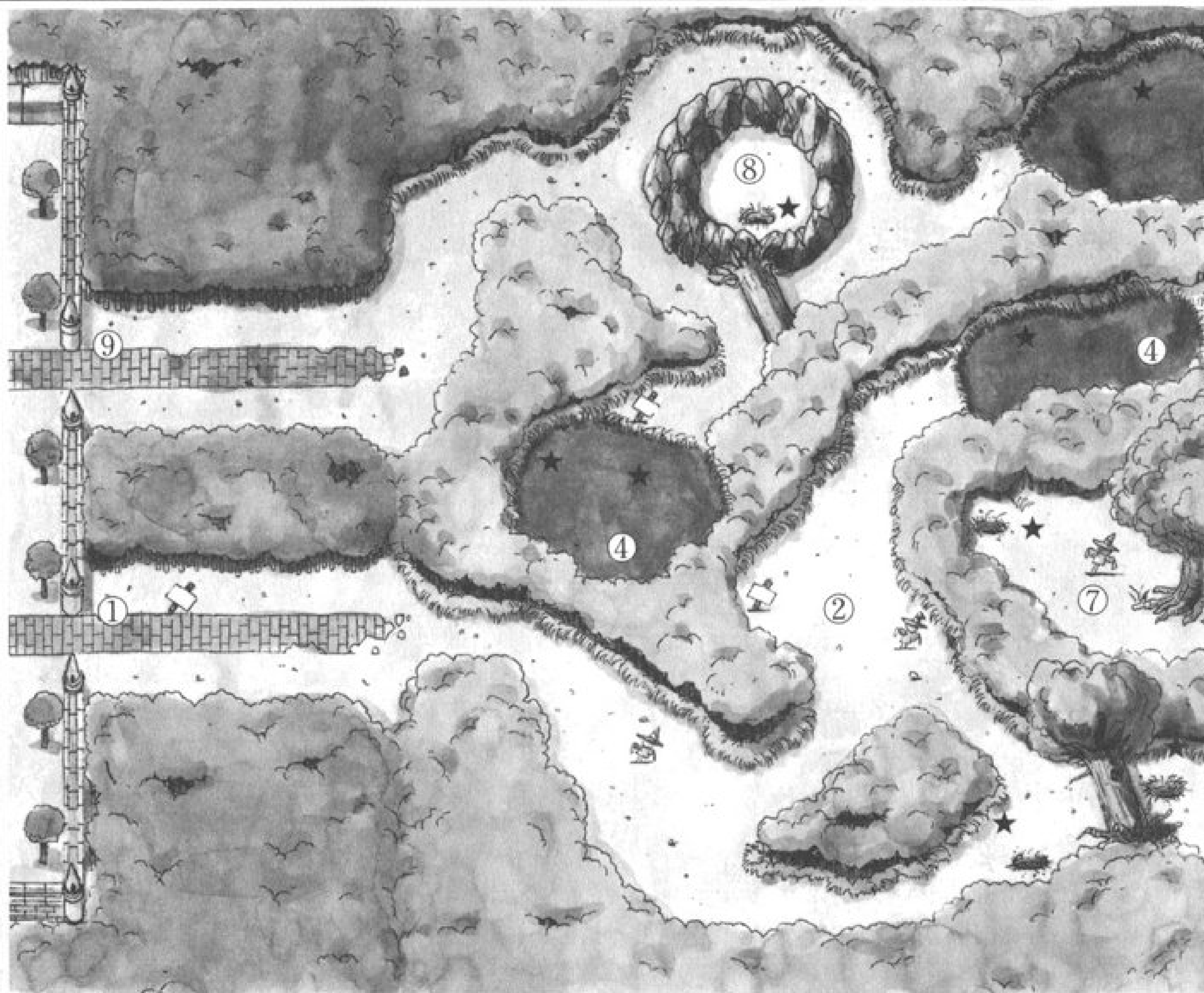


●マンイーター

高さ3ｍにも成長する、大型の肉食植物。地上を時速3～4ｍで移動することができる。

「プリンセスメーカー２ガイドブック」より。　※各地図の情景は実際のゲーム画面と弱干異ります。

東部森林地帯





妖精たちの森

森といえば妖精たちが多く棲むと決まっている。このバルナの森にも多くの妖精たちが棲んでいる。彼らは『お茶会』や『ダンスパーティー』を催すのが好きだが、人間が招かれることはまずない。そもそも彼らの姿を見ることができないのだ。それでも《感受性》が高いと、彼らの姿を見ることができる。そういう人間を妖精たちが仲間に加えてくれることもあるだろう。お茶会やダンスパーティーは明け方や夜中に行われる。普通の娘ならテントの中で眠っている時間だ。

昔からお茶会に参加した人間は《料理》の腕が上がると伝えられている。また、あまりの楽しさに浮世の苦労を忘れ《ストレス》は解消してしまうらしい。

また妖精は素晴らしい舞手である。だ



１度は加わってみたい『妖精のお茶会』



★印は地下道の出入口

❶入口である。モンスターはあまり出てこない。
❷この付近、レッチコンドルやゾルゲルマンティスの縄張り。
❸山地の周囲、ゾルゲルマンティス、バットマン、レッチコンドル、山猫の縄張り。
❹沼。アミーバ、レッチコンドルが出没。
❺切株のある空き地。ドラゴンモドキ、食人花のマンイーター徘徊中。
❻日時計のような遺跡。付近は山猫、レッチコンドル、ゾルゲルマンティス、バットマンの縄張り。
❼巨大な老木。宝箱あり。
❽ドーナツ状の盆地。宝箱２つあり。１つには〈いにしえのミルク（500Ｇ相当、体重－１kg)〉が入っている。
❾出口。ここも入口同様、モンスター少なし。追いはぎに最適のポイント？

から彼らのダンスパーティーでは《芸術》センスが上がる。そのかわり夜中じゅう踊るので《体力》を失ってしまうそうだ。

森の守り手

森を守る妖精は『エルフ』である。この森にも彼ら木の番人が棲んでいる。エルフは気難しいので、ほかの妖精たちを見るよりも高い《感受性》が必要だ。

彼らは、魔法をよく使える種族。魔法の力はあり余っていても、武器を操る力は足りない。そのため森の木々を守るというのも大変らしい。

ユニコーン

バルナの森には『ユニコーン』も棲んでいる。彼らは１本の角を生やした美しい白馬である。高い知能を持っていて、“仲間思い”としても知られている。

なかなか出会うことはできないが、かつて遭遇したことのある旅人の話によると、何かの【道具を使う】と現れる場合があるらしい。

現れたユニコーンの申し出を断ったところひどく不機嫌にさせてしまい、そのあと、なんとなくガラが悪くなり、かつニブくなったという。高貴な獣は、「２度

と我が前に現れるな！」とか言って帰っていったそうだ。向こうが勝手に出てきたくせに、とその旅人はブツブツ言っていた。

首都からの帰り道に、同じ場所で同じことをしたら、また現れたそうだ。コノヤロウと旅人は思ったが、怒るのも疲れるので申し出を聞いてやったところ、とたんに朝のさわやかさを感じたという。

これはこの父が酒場で聞いた話である。



高貴にしてプライドの高い獣、それがユニコーン。仲間思いは強烈だ

お尋ね者バナザード

強盗殺人罪で追われている凶悪犯。子供の頃、決闘で両耳を削ぎ落とされ、以来『耳なし（イヤレス）バナザード』とも呼ばれている。

バナザードに限らずお尋ね者を見つけたり、たまたま出会ったりしてもあわてることはない。彼らは長い逃亡生活に疲れているのか、事を荒立てたくないようである。

「ものは相談だ。俺を見なかったことにしてくれたら、80Gやろう。どうだ？」

というように言ってくる。

ここで見逃すのは簡単だが、それは罪となることを忘れてはいけない。《因業》がドンと50アップする。

「お尋ね者と知った以上、見逃すわけにはいかないわ！」

と、りりしく返事をさせると戦闘だ。バナザードを倒せば〈皮の鎧（98G相当、防御＋8)〉と30Gを得ることができる。

賞金はその月の終わりに帰宅してから入ってくる(バナザードなら500Gの賞金首)。表彰されることで「あんな女の子が、あのバナザードをやっつけたなんて」と人々の評判になる。そのため《戦士評価》または《魔法評価》が＋30となる。

お尋ね者は１度逃がしたり見逃したりするとその修行期間にはもう出くわさない。次回の武者修行に期待するしかない。

たとえ戦いに負けたとしても、能力や評価が下がることはないので安心。

バナザードとなかなか出会えないという場合には、彼の潜んでいると目星をつけた場所に出たり入ったりを繰り返す。

バナザードは、その賞金からもわかるように弱いお尋ね者である。まだ能力が低いうちの相手としては最適。

子育て資金が寂しい頃には、お金と防具を手に入れる方法として『お尋ね者の逮捕』は有効。そのほか、武者修行地帯では宝箱やイベントによって武器や防具を入手できることがあるので【武器屋】の代わりに利用するという手もある。

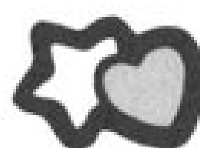


バナザード。「ふん。口ほどにもねえ……しかしこの娘、よく見るとけっこう上玉だぜ、ひとついただくとするか……」

3

北部山岳地帯

王国の北にそびえる"ウルル山脈"は、いにしえのときから霊山として崇められていた。山頂には『武神のほこら』という古い祭壇がある。



観光名所案内

このウルル山脈は、白銀のベールがほとんどすべてのものを包み込む、荒涼とした世界。山脈は凍りついたテーブル台地のような山からなっていて、山々を結ぶのはやはり氷の階段や氷の道である。ここも観光にはとうてい不向きである。

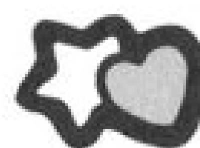
山脈の麓には石を使った古代建築物があって、それを通って山頂へ向かう。帰りもまた、同じような石の階段を降りて家路へと向かう。

この山脈でぜひとも訪れておきたいところは、

洞窟（地図中④）
空中に伸びる階段（地図中⑥）
カマクラの形をした雪の家（地図中⑦）
帰り道にある空き家（地図中⑧）

洞窟はラクガキの名所らしい。

１度の武者修行で、すべてを回るのは無理。３～４回に分けて計画的に回らせよう。



神々のいる霊峰

ウルル山脈は神々のいる霊峰である。途中出会う警備隊の兵士も、霊峰を守るオオカミもそう言うのだから間違いはない。実際、娘は神様に出会うことになるだろう。出会うことができるのは２人の神様。『武神』と呼ばれる滅びた民族の神、そして『娘の守護星』だ。

言い伝えでは、武神はかつて天界の神々と戦ったとされている。しかし抵抗むなしく破れ、今は天界の門番となっているらしい。



ド派手な武神。この神様を祭った民族は滅んでいる。武神を参拝しようと危険なこの土地に来る物好きはいない

恐れ多くも神と闘う

武神様とは、どうも【闘う】しかないようだ。といってもこの神様は強いゾ。魔法は使えないもののＨＰはでかいわ、戦意は針が振り切れているわ、とてもかなわない。そもそも武の神様に剣で対抗しようというのは無理な話だろう。収穫祭の『武闘会』でやっと優勝する程度の腕前ではかなわない。ここは魔法で闘うのがよいだろう。すでにフェイ様のご褒美をいただいていれば最高だ。

武神を倒した者は、最高の武器（5000Ｇ相当、攻撃力＋30、戦闘技術＋20）がプレゼントされる。

守護星との対面

武神を倒し、さらに進むと、そこには自分の娘の守護星が立っている。まさに感動的な対面だ！

●守護星と上昇能力

誕生日	守護星	上昇能力
1/20～2/18	ウラヌス	感受性
2/19～3/20	ネプチューン	知能
3/21～4/19	マーズ	モラル
4/20～5/20	ビーナス	色気
5/21～6/21	マーキュリー	知能
6/22～7/22	ザ・ムーン	感受性
7/23～8/22	ソル	気品
8/23～9/22	マーキュリー	知能
9/23～10/23	ビーナス	色気
10/24～11/22	ハーデス	感受性
11/23～12/21	ジュピター	信仰
12/22～1/19	サターン	気品

守護星は、独力でたどり着いた娘を誉めて(もちろん父の力だってあるゾ)、能力を上げてくれる。上げてくれる能力は守護星によって違うが(別表参照)、ドーンと３ケタプラスだ。

でも誕生日がいつなのかが重要なわけで、希望しない能力アップもあり得る。

守護星とは１度しか対面できない。

山脈の住人

神様のほかにも、この山脈にはさまざまな住人がいる。モンスターはもちろんだが、ほかにも妖精の『ケット・シー』がいる。彼は、山猫族に崇拝されており、ケット・シー自身も山猫族を気に入っている。だが、出会うのは難しい。口が達者なので、もし出会うことができたら、彼からの申し出は断らないほうがよい。断れば口汚くののしられるだろう。その上に彼は手癖が悪いのだ。

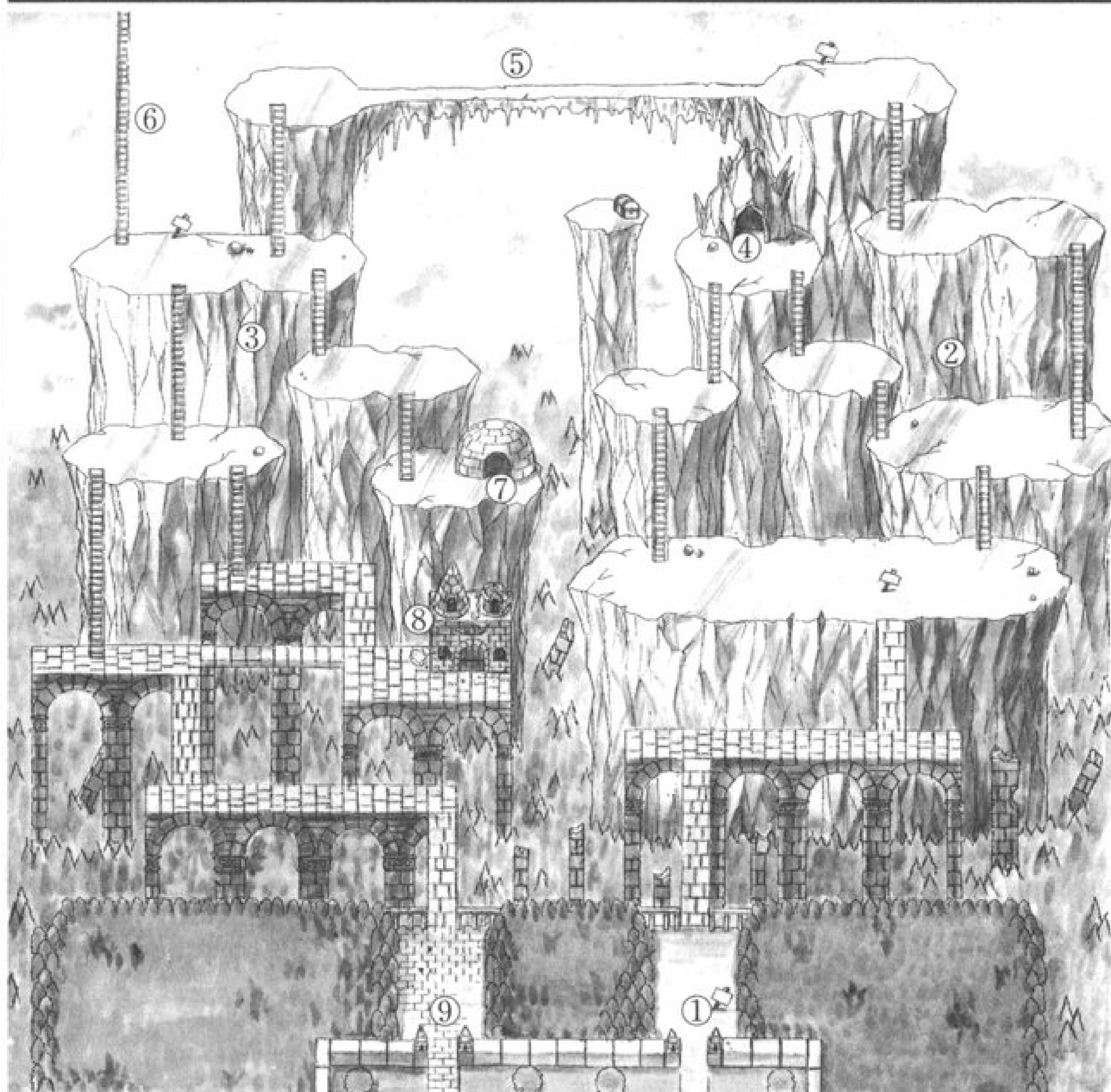
果たして成長が遅く身長も低い父の娘がこの危険地帯で、無事に彼に出会えるのだろうか。

ケット・シーは、極限環境がお好みのようで、極寒の山脈地帯や砂漠のような乾燥地帯に暮らしている。



ケット・シーは猫の姿をした妖精。魔法を使う口の達者な紳士

北部山岳地帯



❶入口。モンスターが出るとすれば、人さらいとアミーバ。
❷この付近。アイスボール、スノーオーク、オオカミの縄張り。
❸この付近、アイスボールと銀色オオカミが登場。
❹洞窟。
❺氷の橋。落ちても安全？
❻空中に伸びる階段。
❼カマクラの形をした雪の家。
❽空き家。この付近では、人さらいやアメーバに注意。
❾出口。

北部森林地帯に棲むモンスター



●人さらい
子供をさらうとても悪い奴。会話すると「女の子の一人歩きは危険だよ」などとフテーことを言う。因業を重ねた人間のなれの果てだという。まぁー恐い。〈快癒丸〉を持っている場合あり。

●アイスボール
死者の霊魂が氷結して、再び生命を宿したモンスター。大きさはメロン大。壊れて残った芯は〈氷のかけら〉と呼ばれ貴重な食品(600G相当、体力+10、ストレス−10)となる……特に娘がまだ幼い頃には。うまく壊さないとダメなのでなかなか手に入らない。この食品は宝箱の中にもある。



●スノーオーク
全身を毛で覆われたオーク。とても不潔。

●オオカミ
古来から神聖な動物とされている。彼らは霊峰ウルルを侵入者から守っている。



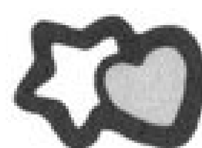
●どこかにあるとても欲しい剣
この山岳地帯のどこかに〈東方片刃剣(2000G相当、攻撃力+20、戦闘技術+10)〉を納めた宝箱がある。これを手に入れるためには「清水の舞台から……」するくらいの度胸が必要。

●銀色オオカミ
オオカミたちのリーダー。山脈のモンスター中で最強。倒すと〈銀の毛皮(800G相当、抗魔力+5)〉を入手できる。

※このほかアミーバ(東部森林地帯参照)も登場。



危険なカスティーヨ。「へ！思い知ったか……しかしガキのわりには色っぽいな……ひとつイタズラさせてもらおうかい……」



お尋ね者カスティーヨ

北部山脈地帯にはお尋ね者『疾風のカスティーヨ』が潜んでいるらしい。彼は殺人と強盗を繰り返し、その度に何度も警備網をかいくぐっては逃げ延びている。賞金が3500Ｇというのだから、どれほどの悪人か察しがつくだろう。当局の捜索のかいもなくいまだに捕まっていないが、いったいどこに隠れているのだろうか？山頂に近づくほど寒さは厳しいし、危険なので、そんなところにはいないだろう。

この極悪人に出会った場合、見逃すと500Ｇと《因業》＋50のご褒美（？）。

戦って組み伏せた場合には、386Ｇと《戦士・魔法》どちらかの評価が＋30、〈ミスリルの鎧（2980Ｇ相当、攻撃力＋22、抗魔力＋15）〉さらに賞金3500Ｇが手に入る。ヤッタ。

しかし、カスティーヨは魔法を使いこなし、その賞金に見合うだけの強さを持っている。幼いうちに娘に捕らえさせようというなら、戦士か魔法の評価のどちらかを集中して鍛えたほうがよいだろう。バランス良く上げていてはなかなか勝てないかもしれない。

戦闘評価をアップ！



戦闘関係の能力を上げる方法には主に次のようなものがあります（イベント関係を除いています）。

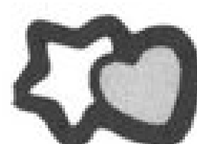
戦闘技術	【格闘術】道場
	【剣術】道場
	【軍学】教室
	剣の装備
攻撃力	【剣術】道場
防御力	【格闘術】道場
	防具の装備
	〈漆黒のウロコ〉を入手
魔法技術	【魔法】教室
	【魔法】教室３回連続学習
魔力	【魔法】教室
	【魔法】教室３回連続学習
抗魔力	【墓守】アルバイト
	【神学】教室
	〈ミスリルの鎧〉
	〈竜のレオタード〉
	【魔法】教室３回連続学習

お金がないとき（幼いときなど）には魔法関係の能力を上げるのは大変です。教室や道場の受講料が魔法系のほうが高いのです。さらにＭＰを高めるためには《知能》を上げる訓練が必要だからです。

4

南部水郷地帯

城の南側は"ナタール湿原地帯"、満々の水をたたえた運河になっている。ここには石の通路があるが洪水で流された箇所があり、胸まで水に浸かって渡らなければならない。



観光名所案内

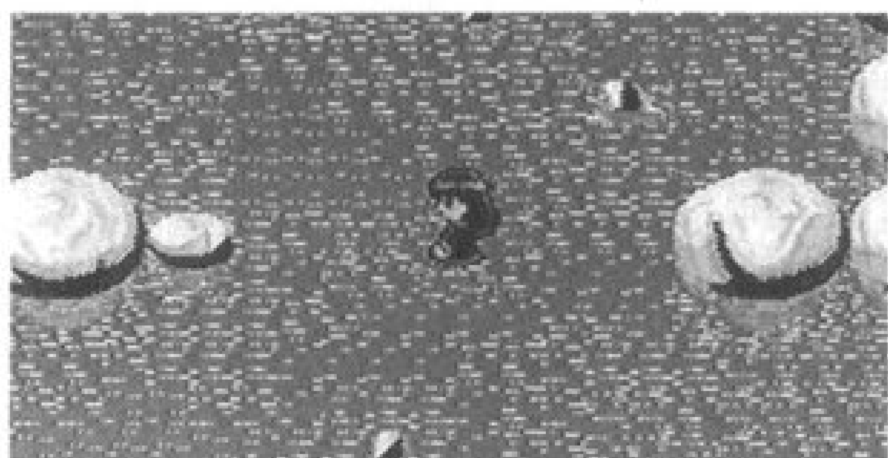
どこから湧いて、流れてくるのかと驚くほどの水量の運河が、南部には広がっている。ここを見る限り、西部の砂漠地帯は想像できないくらいだ。

水郷地帯の道は、水面から顔を出している丸石。途中ある2つの滝には棒ハシゴがかかっている。入口のそばにある立て札には「滝に落ちないように」とあるが、1度は落ちなければ前に行けない。しかし落ちても安心だ。溺れはしない。でも滝を滑り落ちていく娘の姿がかわいいからと何度も落とすのはかわいそう。

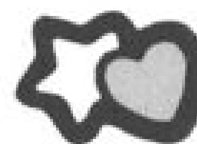
滝というジェットコースターもあって、武者修行地帯では、いちばん楽しそうに見える土地である。しかし危険の度合いはほかの地帯とさして変わりはない。

さて、ここでの名所は、3つの小島(地図中③⑥⑦)であろう。2つは飛び石の道と結ばれているが、1つだけ道が断たれている島がある。そこにはめったにだれも行かないんだろうな、きっと。

キャンプ地には⑥と⑦の島が最適だ。



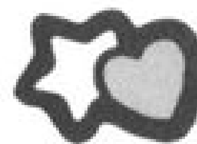
ずぶ濡れになりながら小島へ渡る娘。ごめんね、ごめんね



妖精たちの水郷

東部にある森林と同じように、この南部水郷地帯にも妖精たちが棲んでいる。彼らの性格は東部と変わらない。お茶を飲んだり踊ったりするのが好きだ。

ただ、森の妖精たちと違うのは『お茶会』程度の集会でなら、それほど感受性が高くない人間でも姿を見ることができること。

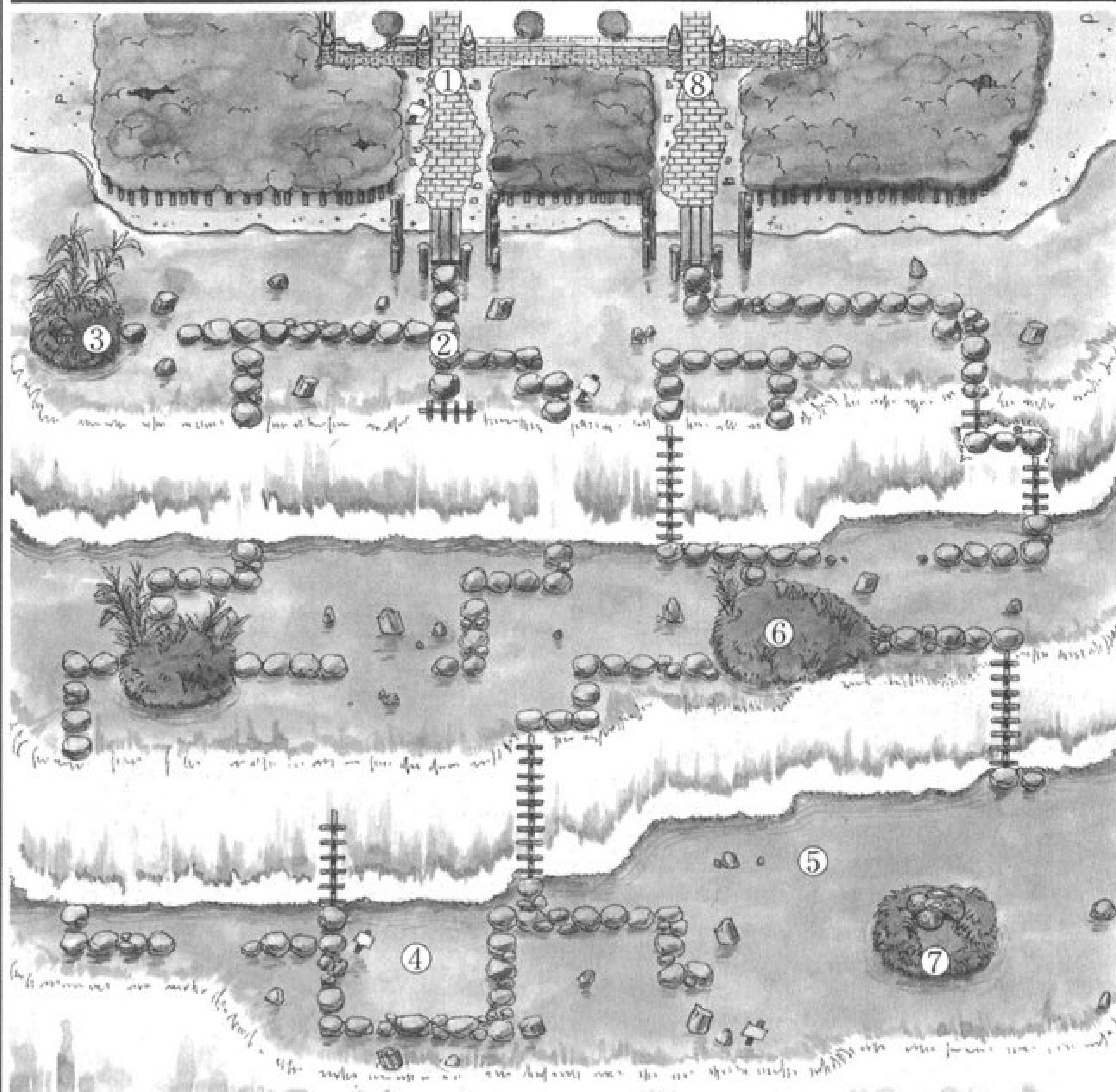


コガネモチモンスター

森林地帯と違う点は、ここのモンスターの中には小銭を持っているものが多いということだ。特に『人さらい』(コイツをモンスターに入れるかどうかは問題だが)、そして『トロル』は狙い目だ。

しかも、うれしいかな《戦士評価》が

南部水郷地帯



❶入口。
❷人さらい多し。
❸小島。宝箱あり。ドラゴンモドキ登場。
❹人さらい出没。水中にはフェチフィッシ、フィッシュマン。
❺はしご付近はトロルの縄張り。
❻小島。宝箱あり。〈漆黒のウロコ（500Ｇ相当、防御力＋３）〉が入っている。ウロコはフェチフィッシュを倒しても入手できることあり。キャンプに適地。
❼離れ小島。宝箱あり。〈妖精の蜜（200Ｇ相当、色気＋10）〉が入っている。危険。でもキャンプには最適。
❽出口。

100以上ならば倒せてしまう。序盤はそれらモンスターを狙い撃ちにして小銭を貯めるのもいいだろう。また、水郷地帯オリジナルのモンスター『フィッシュマン』は《色気》を高めるアイテムを持っている。このアイテムは何個でも手に入れられるが必要なときには１個あれば十分。

また、もし《防御力》を上げたいなら『フェチフィッシュ』が狙い目だ。

お尋ね者バニスター

バニスターはお尋ね者の紅一点。“きれいな薔薇にはトゲがある”のことわざどおり、美しい外見と冷酷無比な性格を合わせ持つ女盗賊だ。血を見ることが好きなことから『血薔薇のバニスター』と呼ばれている。

賞金額は1500Ｇだから、めったに人の来ないところに潜んでいるのに違いない。

この恐いおねえさんに出会ったときは、見逃した場合は200Ｇと《因業》＋50のご褒美（？）。

戦って捕らえたときには、彼女のポケットにある286Ｇと〈鎖帷子（498Ｇ相当、防御力＋14、戦闘技術－３）〉が戦利品と

南部水郷地帯に棲むモンスター



●フィッシュマン

半魚人。雄しかいないモンスター。繁殖期には海まで出かけ、そこに暮らすマーメイドをさらってきて卵を産ませる。とてもヒドイヤツらなのだ。そのため倒すと〈人魚の涙（950Ｇ相当、色気＋50、感受性＋20）〉というアイテムを入手できる。でもこれは入手しただけでは効果がない。



●トロル

身長２ｍはある怪力モンスター。身体が鉄のように硬い。



●スネイキー

水中に棲むモンスター。上半身は人間の女性だが、水中にある下半身は大蛇である。人間の女性を襲うが、男性には手出しをしない。体をくねらせて水中を移動する。

※このほか、ドラゴンモドキ（東部森林地帯参照）、人さらいとアミーバ（北部山岳地帯参照）がいる。

して手に入る。そして帰宅すれば月末に1500Gの賞金である。もちろん《戦士評価》または《魔法評価》のどちらかが＋30となる。

彼女は賞金が高いわりにはあまり強くないので、それほど娘が強くなっていなくても捕らえるのが可能であろう。

なお、お尋ね者は同じ月に捕獲しないほうがよい。評価が１人分しかアップしないからである。



バニスターの姐御。
「ふふふ、小娘が私に歯向かおうなんて10年早いよ……ふふ……しかしこの娘、よく見るとけっこうかわいいウサギちゃんだこと……ひとつお仕置きしてやろうかねえ……」



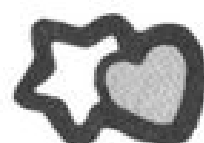
●フェチフィッシュ

〝黒人魚〟ともいう。もとは海に棲んでいた人魚。フィッシュマンにさらわれ卵を宿すと、姿が変わる。性格も狂暴となり、もはやあの美しい人魚の面影はない。哀れである。彼女たちの〈漆黒のウロコ（500G相当、防御力＋３）〉は戦闘時には楯の効果をもたらす。

5

西部砂漠地帯

城の西側は"タマラン砂漠"。その彼方には古代遺跡があり、
ドラゴンが棲むといわれている。また、その先は"地獄の入口"
と呼ばれ、魔物たちのパラダイスなのだ。



観光名所案内

タマラン砂漠は砂漠地帯と『地獄の入口』と呼ばれる溶岩地帯に分かれている。境界には古代の遺跡があって、中を通り過ぎると、まさに地獄のようにおどろおどろした"地獄の入口"へ出ることができる。

ぜひとも探検したいところは、やはり

古代遺跡（地図中③）

である。行けばわかることだが、古代遺跡にはドラゴンたちが棲んでいる。

遺跡に入り、さらに奥に進むためには、『生意気なドラゴン』に通行料200Gを支払わなければならない。払えばすんなり通してくれるが、同じ場所を通る度に何度も要求してくる。ここはひとつ、はり倒して追い払う手もあるだろう。

遺跡の奥に進むと、突き当たりに部屋がある。いかにも何かがいそうで不思議な部屋である。台に何やらいわくありげに剣が突き刺さっているが、たいした剣ではなさそうだから放っておこう。

そのほかの見所は"地獄の入口"にかたまっている。次の場所だ。

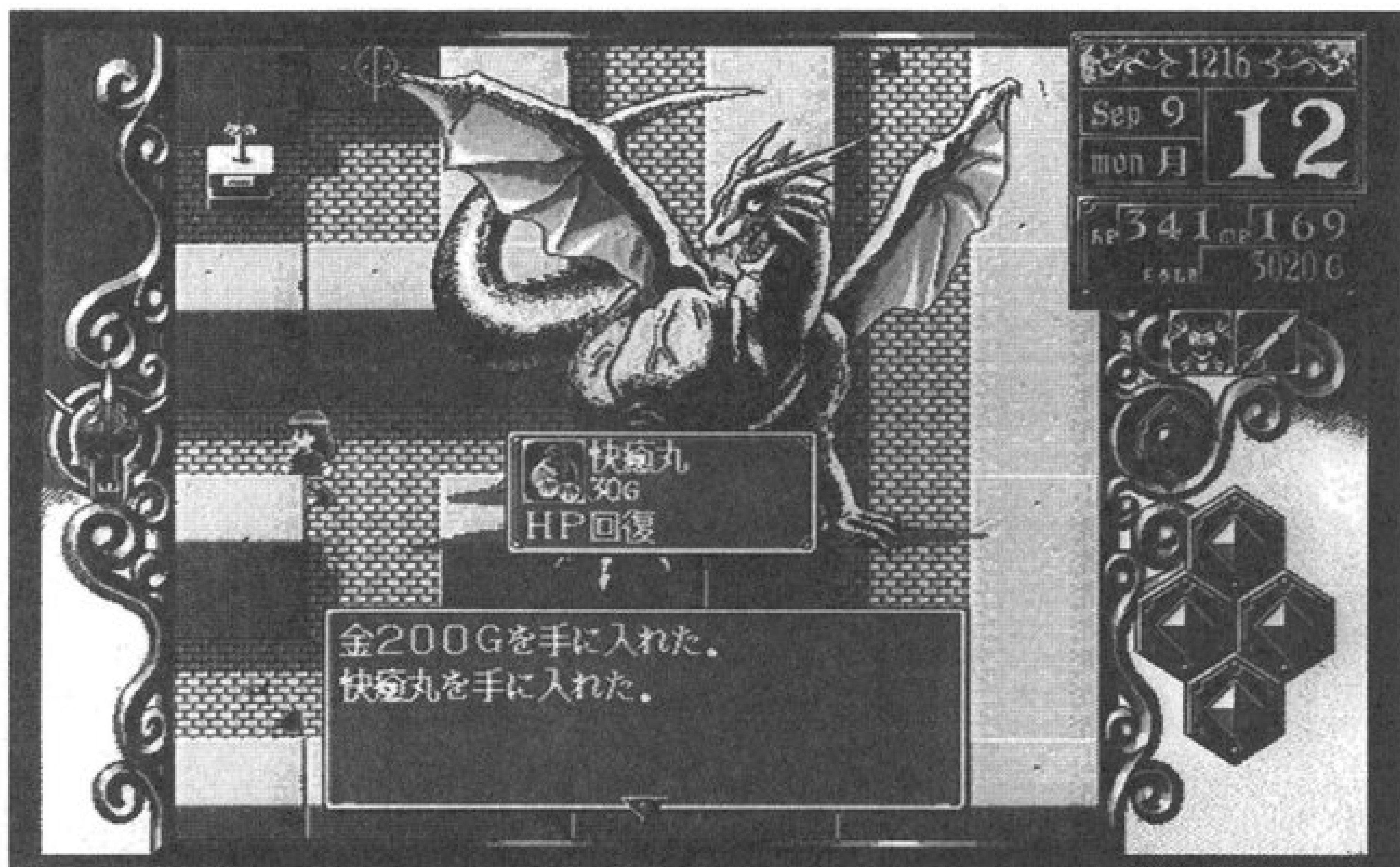
泉（地図中⑤）
廃屋（地図中⑥）
洞窟（地図中⑦）
『魔王の別荘』

泉はこの砂漠に唯一残されたオアシスだ。泉の前に立った旅人は、不毛な砂漠を通り抜けてきたこともあって、生命の素晴らしさに素直に感動することだろう。《感受性》も上がるというものだ。いつかこの泉も枯れてしまうのだろうか？

その先にある廃屋には、いかにも何かが潜んでいそうだ。ちなみに西部砂漠地帯にはお尋ね者はいない。不気味な洞窟は周囲の地獄のような風景もあって、来るところまで来たという感じ。

魔王の別荘といっても別に建物があるわけではない。あっても普通の人間には見えないだろうが。

キャンプには勇気が必要かも。そこは暗黒の父にとってはよいところ。善なる父にとっては避けるべきところ。



古代遺跡の門番（自称）。金、金、金とばかり言う欲深な輩はドツキ倒してもよい

泉の伝説

もはや生命のカケラさえ見られないのがタマラン砂漠。しかし、かつてこの土地は肥沃で、生命の源を守る『泉の精霊』が棲んでいたという。精霊たちの寿命は100年、その間生命の源を守り続ける。彼女たちは死が近づくと小さな卵を産み、それから生まれた子供が、母親の役目を引き継いでいく。か弱いながらもそうして生命を守る精霊たちの卵は、美しく、まるで宝石のようだという。

もし大切な卵が盗まれでもして跡継ぎがいなくなれば、砂漠はさらに不毛となっていくに違いない。果たして、今も彼女たちは生き続けているのだろうか。

この言い伝えに感動しないような娘には感受性など無用の長物だ。しかし涙する者は、人としての《気品》を備えた娘となるに違いない。さらに年月が経てば、感受性が精霊の美しい一生に値するほど豊かになるだろう。こうして育まれた心の豊かさは、物の豊かさにもつながるというものだ。

これは、言い伝えをもとにして父が娘の幼い頃に聞かせた訓話である（思えば、あの頃はまだ父も良い父だった。今はといえば……）。

悪魔との取り引き

地獄のような雰囲気にふさわしく、この土地には悪魔が棲んでいる。この悪魔は、常に悪魔たらんとしているようで、そのためオシャレにさえ気を遣う。

彼と出会った娘は取り引きを持ちかけられるが、別に魂をよこせと言ってくるわけではない。娘が持っていても仕方のない品物が欲しいと言ってくる。

さても困ったものだ。話に乗るのは簡単だが、悪魔との取り引きなど不道徳の



悪魔。額に第3の目がある

極みである。《モラル》が3ケタくらい下がるのは明らかだ（もともとモラルが低ければチャンスとなる？）。

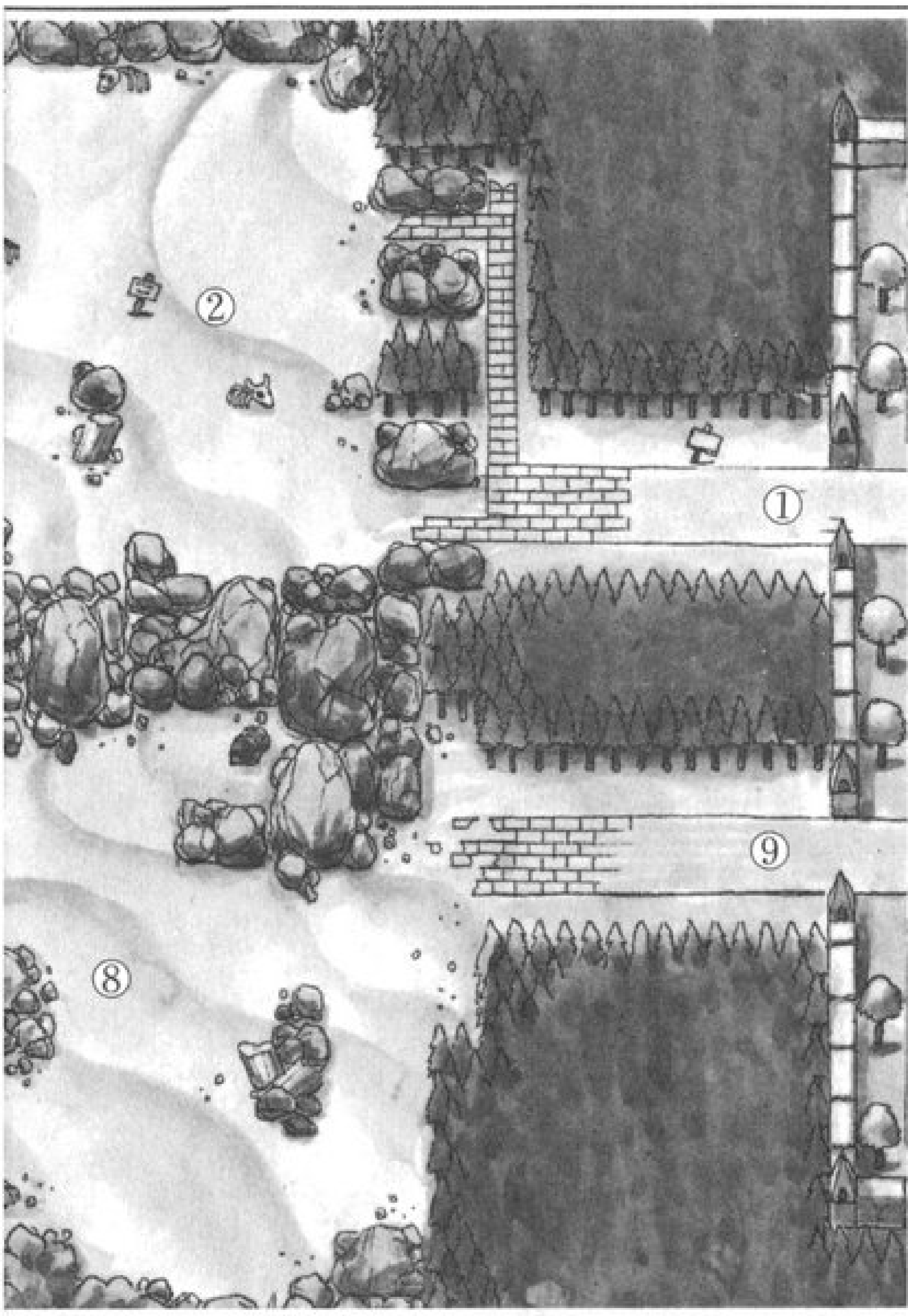
非難されるとしても悪魔が代わりにくれるものには魅力を感じる。

《魔力》＋10、《気品》＋100、《色気》＋100の能力アップである。断っても、この悪魔はとてもしつこくて、なかなか引き下がらない。能力を上げたくなく、でもモラルは下げたいという場合には、品物をお金と引き替えればよい。

ドラゴングランパァの贈り物

ドラゴンは乱暴者ではあるが、知能が高く、人間とつき合うドラゴンもいる。何を隠そうこの父も、かつて年老いたドラゴンと友人だったことがある。人（龍？）は良かったが、じい様のくせに女好きで父はよくたしなめたものだった……。

ウォホン、さて、それはそれとして、ドラゴンは若いうちは蓄財に励む。老後の暮らしのためらしい。門番をしていた生意気なドラゴンもそうした1匹である。



❶入口。
❷この辺り、ガバリン出没。
❸古代遺跡。内部の右側通路にもガバリン出没。
❹奥の部屋。
❺砂漠地帯に唯一残された泉。付近にはドラゴンモドキなどが出没。
❻廃屋と戦士の墓場。
❼洞窟。
❽この辺りは、オオサソリの縄張り。サンドレーダースの巣くう穴あり、注意。
❾出口。

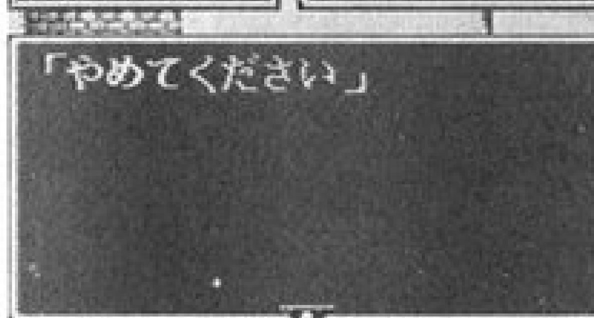
そのほか遺跡には『ドラゴングランパァ』と呼ばれる老ドラゴンが棲んでいるとも聞く。グランパァは子供を相手にしないそうである。15歳以上の大人になると(どこが大人だ)、なれなれしい態度に豹変するとのこと。ときには〈竜のレオタード(1200G相当、色気+28、抗魔力+12)〉をくれることがある。もらったレオタードを雑貨屋で売り払えば、またくれるらしい。気前がいいのか、ボケているのか……。また、《色気》に応じておこづかいもくれる。

色気がとても高い大人の娘には、再び出会ったときに何か教えてくれるらしい。



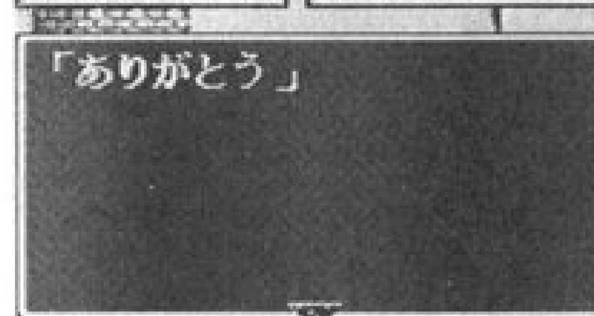
老ドラゴン。ドラゴンたるもの老後は財宝に囲まれなきゃね





グランパァは胸の大きい娘が好き？





いい年をしてとにかく色気に弱い

酒宴

西部砂漠地帯で、ある旅人が『魔王の酒盛り』を目撃したと聞いたことがある。

見つかっても、いちばん偉そうな魔物が酒を勧めてくるくらいで危険はないらしい。相手は魔物たちである。《信仰》のある者なら普通は断る。信仰のカケラもない者は飲み干すに違いない。

威勢よく断ったところ、その魔物は酔っぱらっていたせいか、度量がでかいのか、

「はっはっは……その威勢に免じてお前に我が輩の力を与えよう。どんな力が欲しいか？」

とご褒美をくれようとした。

《体力》《知能》《色気》《筋力》《気品》の５種類の能力のうち１つだけ上げてくれるという。ここで油断してはいけない。甘いセリフに乗ると《因業》がドンと上がるに違いないのだ。旅人はもちろん断った。

こうしたハプニングは、西部砂漠地帯への１度の旅に１回しか起こらないという。でも旅を重ねれば何回でもおよばれできるわけだ。



恐ろしい宴会。でも因業な父と娘にとってはとてもまぜてもらいたい宴会

西部砂漠地帯に棲むモンスター



●ガバリン

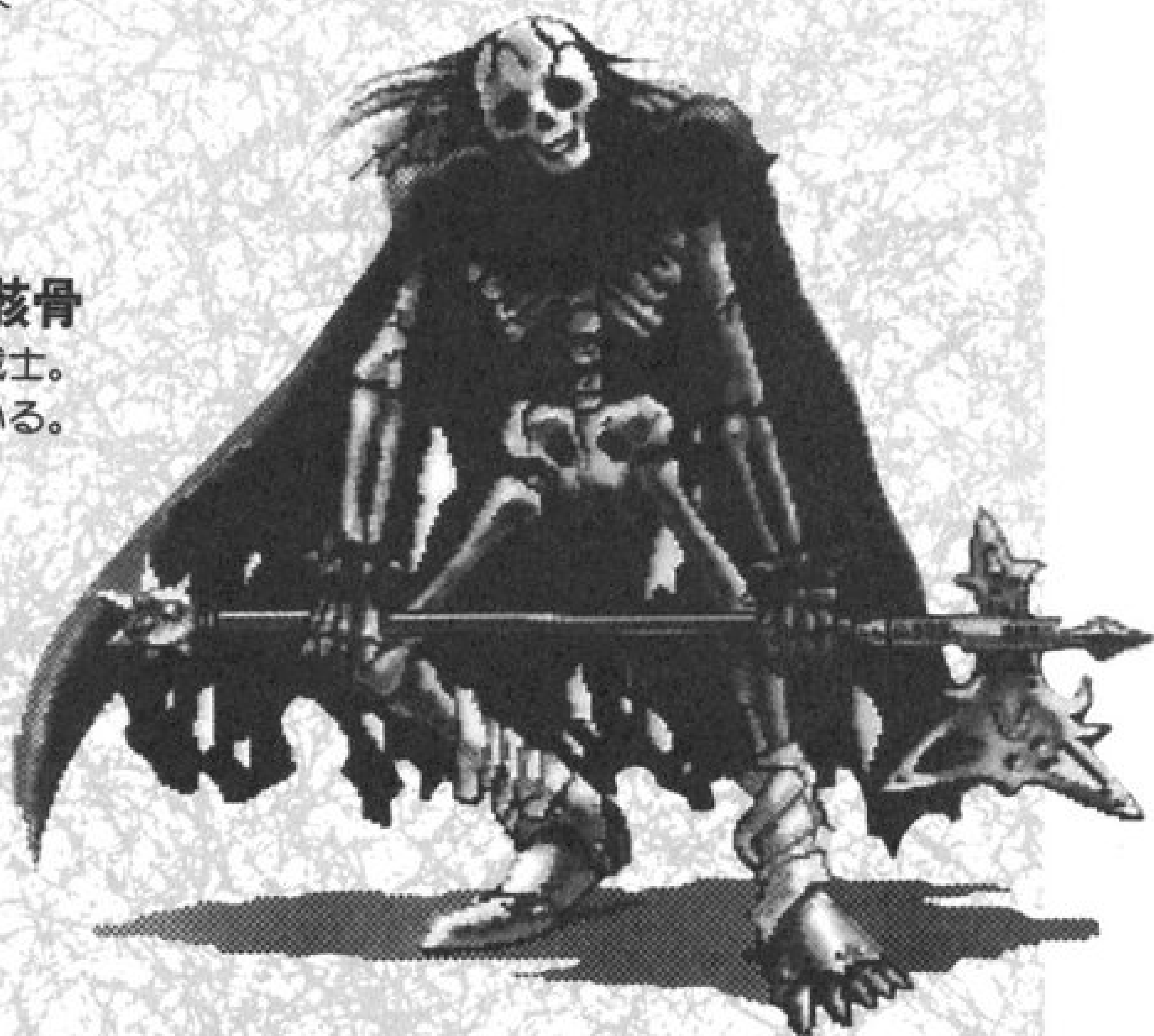
砂漠に出没する残忍な小鬼。身長は１m前後と小柄。弱い相手に対しては容赦がない。

オオガネモチモンスター

西部砂漠地帯で遭遇するモンスターの類は、とにかく金持ちが多い。戦士評価が200以上になり、そろそろここらで現金をたっぷりと貯めようという頃に訪れよう。でもいろいろ考えると15歳になってから訪れるようにしたほうがよいかも。

だいたい１回の武者修行で、軽く2000Ｇを手にすることができる。１カ月砂漠にこもりっきりになれば、あとで２～３カ月間は教室や道場で【鍛える】ことに専念することもできるだろう。バイト料目当てにアルバイトに出すという必要も、もうなくなる。

※このほか、ドラゴンモドキ（東部森林地帯参照）が登場。



●骸骨

現世に未練を残して死んだ戦士。彼らは戦うためにさまよっている。だから説得しようとしてもほぼ無理というものだ。現金を300〜500Gも持ち歩いているところを見ると、かなり名高い戦士だったのだろう。まれに〈鉄の長剣（250G相当、攻撃＋12、戦闘技術ー２）〉を入手できる。



●ヘルパイエ

溶岩地帯に現れる。人間の女性の体をしているが、鷲や鷹のような翼と足を持っている。200G前後の現金を持ち歩いている。ちょっとしたカモだ。ときおり〈妖精の蜜（200G相当、色気＋10）〉を入手可能。

●オオサソリ

砂漠に棲む。砂漠の都を守るために魔法によって創り出された生物。都はとうに滅亡したが、オオサソリはいまだに侵入者を追い払おうと旅人を襲っている。体長は１〜1.5ｍ。





●ジャイアントクロウ

体長が２mはある大型の鳥類。大きすぎて飛べないが、発達した大きな足で走り回っては攻撃してくる。倒すとまれに〈いにしえのミルク（500G相当、体重－１kg）〉を入手可能。



●サンドレイダース

いわゆる蟻地獄。砂漠に巣をつくり獲物がかかるのをジッと待っている。



●ドラゴン

人間の畏敬の対象であるドラゴン。戦闘能力も高いので、勝つにはせっせと修練が必要。勝利したときに、まれに得られる〈ドラゴンの牙（2200G相当、戦士評価＋20）〉は戦士の誉れ。この牙は宝箱にも入っている。

●悪魔

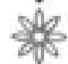
額の第３の目で人の心を見透かす悪魔。意外に紳士的で、欲しいものは取り引きで手に入れようとする。めったに人を襲わないが、信仰心の薄い者は襲われることがあるともいう。倒すと〈悪魔のドレス（3000G相当、色気＋45、モラル－100）〉を置いていくことがあるが、まず手に入らない。





職業選択の不自由

最終職業案内



1

運命の日



父のもとに預けられたときはあんなに小さかった娘が今では18歳。美しく育ってくれたようだ。思い出が走馬灯のように駆け巡る。こうなったら父の望んだ職業に就かなくても構わない。

職業案内

職業は娘が18歳になった誕生日のときの能力で決定される。いくら勇者の娘であろうと手ごころは加えられない。

人事に関しては“実力主義”が王国の不文律になっている。

この国で娘が就職することのできる職業は74種類。大きく分けると、高い《評価》によって決まるものと、飛び抜けた能力によって決まるものの２つに分けられる。

評価とは娘の能力表の右側にある戦士・魔法・社交・家事の４つのことで、評価によって分けられる職業は戦士系（将軍など）、魔法系（王宮魔法師など）、社交系（王妃など）、家事系（家事手伝い）、そして１つの評価に偏ることなく各評価が平均しているバランス系（宰相など）の５つがある。

能力によって決まる職業というのは評価に関係なく１つの高い能力が就職先を決定するということで、芸術系（画家など）、因業系（ゴロツキなど）の２つがある。

職業に貴賤なし

しかし、評価と能力だけでは職業は決まらない。

今の分類がタテ軸の分類だとするとヨコ軸になるものが必要になる。それがレベルになる。レベルは４評価全体のことをいうのである。１つの評価だけを高くするだけではなく、より上位の職業をめざすのであれば複数の評価を上げて、全体のレベルアップも必要になるということだ。

タテとヨコが決まれば職業も決まるのが普通だが、さらに職業別にどうしても必要な能力というのがある。タテとヨコの軸でできたマスにはまるようにしなければいけないのだ。

就職は自分にあった仕事に就けることがいちばん望ましい。その点、王国の職業の決まり方は能力主義という非情な面

を持っているがとても理想的な方法であるのかもしれない。

肝心なのはどのような職業でも仕事の内容で区別がつけられるものではないということだ。



職種

結婚も1つの職業ともいえるが、この章では略している（詳しくは5章［結婚相手］で説明しています）。

ここでは7種類に分けた職業をさらに仕事内容別に10種類に分けた。以降のページからの職業紹介もこの基準で分けてある。職種の名前も分類も父の主観である。よその父親はどういう分け方をしているのか興味もあるが、ここは“好み”ということで許してもらいたい。

その10種類とは、

☆就職系
☆因業系
☆政治系
☆芸術系
☆学問系
☆聖職系
☆戦士系
☆魔法系
☆芸人系
☆アルバイト系

である。紹介文のなかには就職のためのヒントも入れておいたので、参考にしてもらえればうれしい。

★難易度、必要評価とは

難易度は就職させやすさ、頻出度を、必要評価は評価のレベルをS、A、B、C、Dの順で表しています。

★重要な評価・能力とは

特に重要な評価･能力です。“＋”のあとは就職後の行く末に大きくかかわる能力です。



各評価に関連する技能能力について

職業の決定には評価が大きな割合を占めています。評価は関係のある技能能力の和です。

戦闘評価＝攻撃力＋戦闘技術＋防御力
魔法評価＝魔力＋魔法技術＋坑魔力
社交評価＝礼儀作法＋芸術＋話術
家事評価＝料理＋掃除洗濯＋気だて

その他、各種のイベントやアイテムによっても評価はあがっていきます。

2

つつましく生きる(就職系)

父がハデに生きた分、それが反面教師になったのか。地味ではあるがおだやかな人生を選んだようだ。でもそれがいちばん難しい。

平凡に生きる。それがどれほど難しいことかこの父には良くわかる。娘には幸せに、そして平凡な暮らしをしてほしい。

アルバイトからそのまま就職してしまうときがある。資金繰りに困ってアルバイトばかりをさせていたので気に入ってしまったのだろうか。

どうも安易な選択のような気がしてしょうがないのだが。

就職は子育てに不慣れなうちに就きやすい。イベントを把握できないうちはアルバイトや訓練だけに能力を上げるのを頼ってしまいがち。それに資金繰りのほうが苦しくてアルバイトばかりで成人させてしまうのだ。

就職先はいちばん多くのアルバイトをしたところ。何回もさせたので雇主さんとは顔なじみのはず。成人しても就職の決まらない娘を街で見かけて「ならうちへ来ないか」と誘ってくれる。天の声のようにも聞こえてしまう。でも最後の言葉で「アルバイトはいっぱいしたなぁ」というのを見つけると自分の未熟さを指摘されているようでちょっと恥ずかしい。

●家庭教師



運命の日の娘の評価・能力。
『家庭教師』に就職の１例





就職、その後……

お金に縁のない家だったから娘にはアルバイトばかりさせてしまった。素養はできていると思うが職業にするのとアルバイトでは仕事の内容も違ってくるはず。うまくやれているのだろうか心配だ。

☆子守　《母性》
「私、子供がとっても好きなの」
☆宿屋　《掃除洗濯》
「お父さん、私の宿屋に泊まりにきてね。やーね、もちろんタダにしてあげるわよ」
☆農場　《体力》
「農業はとても大切な仕事。やりがいがあるわ」
☆教会　《モラル》《信仰》
「神様とともにある暮らしはなんと幸せなのでしょうか」
☆料理屋　《料理》
「お客さんが私の料理をおいしいって言ってくれたときがいちばん幸せよ」
☆木コリ　《体力》《筋力》
「ふふ、すっかり筋肉がついちゃって恥ずかしいわ」
☆髪結い　《芸術》
「私も将来は自分の店を持ちたいわ」
☆左官　《芸術》
「私の夢は都の建物の壁を全部塗ることね。きっと素敵な街になるわ」
☆狩人　《戦闘技術》
「私、最近になってわかったの。狩りは自然との対話なんだってことがね」
☆墓守　《信仰》
「死者の霊をなぐさめて暮らすのもわるくないものよ」
☆家庭教師　《知能》
「子供たちに勉強を教えていると昔を思い出すわ」
☆酒場　《色気》
「ふふ……もてて、もてて困っちゃう」
☆ヤミ酒場　《色気》
「まあ、稼ぐなら若いうちだもんね」
☆夜の殿堂　《色気》
「ステージで踊っていると嫌なこともみんな忘れちゃうの」

●農場



3

道を外れた娘（因業系）

光あるところに影がある。世の中きれいごとばかりではない。いつしか娘も悪の道にはまっているかもしれない。

天からの授かり者である娘だが、無垢な心を持つがゆえに、世間の毒にまみれ因業を深めることもある。父にも悪い点はあるが。

父の辛さ

娘が因業系職業に就いたことで、父は辛い思いをすることになるだろう。いちばん辛いことは、世間に迷惑をかけるとか、世間に顔向けできないということではない。娘が父に残していく最後の言葉がいちばん辛いのだ。

因業深い娘からは、最後の日に感謝の言葉を聞くことはできない。

「正直言ってあなたに感謝してません」というセリフはまだましなほうだ。

「娘がいつまでも思い通りになると思ったら大マチガイよ……」

となると、もはや父の立場がない。もともと悪い娘にしようと育てた因業親父も、ちょっとショックに違いない。

強いか、色っぽいか

因業深い職業は、《戦士評価》によって大きく２種類に分かれる。

☆戦士評価がある程度ある場合

ゴロツキ

ＳＭ女王（鞭使いの達人？）

暗黒街のボス

☆戦士評価が低い場合

サギ師（色気での騙し専門？）

街娼

高級娼婦

このなかのどの職業になるかは、因業以外の能力が関係している。

しかし、これらの職業はまだかわいいものかもしれない。因業系の職業には、もうひとつ職業（？）がある。因業がとても深いと、究極の大ワル、王国の敵になることがあるのだ。

運命の日の娘の評価・能力。
『究極のワル』に就職の１例

高級娼婦

**自身があるのは
やっぱり胸かしら……**

貴族や富豪などハイソ＆エグゼクティヴの夜のお相手をするのが仕事。

本来なら貴婦人として社交界の華になれたはずが……。

街でも評判の高かった美貌と、もともともっていた十分な社交性に、あふれる《気品》と《色気》、魅力的なプロポーションが加わり、指名が殺到するようになる。ついには貴族や富豪しか相手にしない気高い夜の蝶となっていくのである。

でも本心は「将来は平凡なお嫁さんになりたいわ」らしい。

スタイルにこだわるお客様が多いが、それは人それぞれの好み、というもの。でも最近はグラマラスな女性が人気だ。

★難易度Ａ　必要評価Ａ

因業系の中では就職（？）するために必要な能力の最も多い職業である。普通に育てただけでは、そう簡単に就けない。戦士評価が高くなりすぎると、別の職業に就いてしまう。

★重要な評価・能力

《気品》《色気》《話術》《気だて》
《因業》＋スタイル

暗黒街のボス

もう、この街にも飽きたわ……

裏の世界を牛耳るのが暗黒街のボス。この世界は腕っぷしと統率力がNo.１になるための最低条件。“女の武器”では、のし上がることはできない。

★難易度Ｓ　必要評価Ａ

非常に難しいが能力はＳＭ女王に近い。ここまでできたら、あともう一歩である。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《気品》《因業》

●高級娼婦



ＳＭ女王

芸術的に責めてあげる……

黒タイツにハイヒールという鎧をまとい、鞭という武器をもつ戦士こそ“秘密倶楽部”の女王様である。

女王様に従うのは、いずれも地位と名誉を持った人物ばかり。なぜそういう立派な男たちが娘のハイヒールに踏まれたがるのか？

彼らは責任の重い地位にいるため、常に緊張にさらされ、家庭でも職場でも威厳を保っていなければならない。彼らには心と体の緊張をほぐす場が必要となる。世間の目を気にする彼らのために、病院にかわってこっそり精神的・肉体的なカウンセリングを行うのが、この倶楽部の社会的な役割である。

娘は「やたらと鞭で打つよりも言葉で屈辱を与えるのが好き」なのだそうだ。

★難易度Ｂ　必要評価Ａ

意外と簡単に就ける職業だが《気品》と《色気》を兼ね備えていることが必要なので、初めのうちは難しいかも。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《気品》《色気》

《因業》＋《話術》《芸術》

ゴロツキ

私は太く、短く、楽しく生きたいわ

欲望の渦巻く暗黒街。そんな裏通りのことを一から十まで知っているのが、ボスの下で働く街のゴロツキである。

ゴロツキたちの収入は裏通りで商売を営む人たちからの、寄付金でまかなわれている。その見返りとして、安心して商売ができるように日夜、目を光らせている。いわゆる用心棒である。

しかし、もともと腕に自信のある者ばかり。強盗、ゆすり、たかり等々、悪行を繰り返す。最近では当局の取締りも厳しくなり仲間も次々と捕まっている。娘は悪智恵が働くらしく今のところ逃げのびているようだがそれが、いつまで続くのか……。

★難易度Ｂ　必要評価Ｃ

暗黒街のボスの配下なのだから、それに準じた条件が必要である。といっても強い腕っぷしと十分な因業があれば簡単になれる。ボスへの道は遠い。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《因業》＋《知能》

サギ師

だまされる者とだます者。私は絶対だまされないわ

根が小心者なのか、大それたことができるわけでもなく、だけどまっとうにもなれない。口先で人をだましてお金を巻き上げようというのがサギ師だ。

《話術》だけが取柄で人目を引くほどの《気品》や《色気》もなく、武芸も並の能力。なら市井の商人にでもなればそこそこやっていけたばずが高い《因業》が災いしてサギ師となることが多い。それさえなければもっと違う職業があったのだが。

娘は勇者の娘ということで国中に顔が知られている。この商売をするにはリスクが大きすぎる。どこか外国で仕事をすることになるだろう。しかしいつもうまくいくとは限らない。逃避行の旅が待っているのは必至だ。追っ手から逃げきれるだけの悪知恵が娘にあるのだろうか。

★難易度B　必要評価C

わざわざこの職業を選択するというよりも、高級娼婦をめざしていて、必要な能力が足りないときになる可能性がある。

★重要な評価・能力

《話術》《因業》+《知能》

街娼

人の噂も七十五日。他人の目なんか、あまり気にしないわ

街行く男に声をかけ、いっときの春をお金と代償に与え続ける。仕事ができるのも若いうちだけ。別名ストリートガールとも呼ばれている。

★難易度C　必要評価D

《因業》が高く、他の能力が低ければ、高い確率で就いてしまうだろう。

★重要な評価・能力

《因業》+《色気》

●街娼



4

キャリアウーマン（政治系）

戦後の人材難は、男女の区別なく能力を活かすチャンスである。これからは女性が王国の統治に深くかかわる職業に就くことも多くなるだろう。

父は娘の将来を考えるとき、ふと自分の歩いてきた道も振り返ることがある。人生はやり直せないが、いま年をとり、王国に腰を据えてみると、別の人生もよかったかもしれないと思う。いまはいい思い出ともいえるが、いつも何かを追い立て、追い立てられ、人とモンスターにもまれてきた。やったことと言えばしょせんは破壊することだけだったかもしれない。できることなら娘には何かをつくり上げる仕事をしてもらいたい。

そう、王国の中枢で能力を発揮させるのだ……。



運命の日の娘の評価・能力。
『宰相』に就職の１例

バランスが必要な職業

王国の統治に関わる職業（官吏・文官職）のなかで、娘が就くことのできるものは次のとおり。

☆女官
☆裁判官
☆大臣
☆宰相
☆女王

下にいくほど王国のエリートである。女官はお城で働いている女性のお役人のこと。『ダンスパーティー』で司会役をやっているのは女官の１人である。

最高のエリートが女の王様である女王（王女とは違う）。いまの王様の代わりになるということだ。別に陰謀で取って代わるわけではなく王の位を譲られるのだ。

この業種でもっとも大切とされるのは４つの《評価》のバランスである。１つの評価だけが高いのでは、それぞれの専門職になったほうが良いというものだ。官吏や政治家に求められるのは、さまざまな分野での問題を、それぞれに解決していくことだ。

もし戦士評価が突出していれば、ついつい軍事国家になってしまうかもしれない。

もちろんこれらは極端な話ではあるし、このような特徴を持った職業の人たちがいてもいっこうに構わないのだけれど、国を動かしていこうという職業では困るということだ。

つまり、すべてのことに精通していて偏りのない（4評価がなるべく均衡にしている）人物こそが国を統治する仕事にふさわしいのである。そしてエリートになるほどトータルの評価は高くなければいけない。

また、職業に応じた特別の能力も必要となる。例えば裁判官に求められるのは《モラル》というようにである。

それでは、詳しく紹介していこう。

●女王



女王

この国のすばらしさはすべて、家来や国民の努力の賜物。皆に感謝します

女性が国王になると女王と呼ばれる。引退を決意した国王が、王妃と相談の結果、頼りにならない王子に見切りをつけて王国初の女王を誕生させてしまうのだ。

天帝の怒りを招くくらいのばか殿様を演じても国王が勤まるのだから我が娘にできぬはずがない、と思うのは早計。人間界では最高の位、それに見合った能力が求められる。

女王ならばとび抜けた《気品》は必要になるだろう。また統治者の資質として《モラル》が問われる。常に民衆の注目が集まるので、ちょっとしたことでもバッシングの対象になってしまう。

国王は「これで王子が婿になってくれれば……」と願っているらしい。女王は職業なので結婚は別。女王の結婚相手にはだれにでもなることができる。そうだれにでも……。

★難易度Ａ　必要評価Ｓ

目標をはじめからはっきりさせておけば比較的、容易である。

★重要な評価・能力

《全評価》《気品》＋《モラル》

宰相

この国の豊かさは、すべて民の心の豊かさの象徴です

国王に代行して行政を担当する、王国の官僚組織の頂点の地位である。

普段は置かれない特別職で大臣、司教、将軍を統括する立場でもある。

国王と大臣から才能を見込まれ大抜擢されるが、娘は政治はズブの素人。父も勉強させたことはない。そこで、しばらくは経験を積むためにお城に入り大臣のもとで実務をおぼえてから宰相への道を歩んでいくことになる。

全評価のバランスが重要で、しかも高いレベルにしなければいけないのは女王と同じ。甘い誘惑にまどわされないことも重要で政治家として《モラル》が問われるのは当然だろう。ワイロを受け取ってしまうようでは失脚しても文句は言えない。

★難易度S　必要評価S

評価を上げることだけに気をとられていると女王になりやすい。国のやりくりをしていくためには《気品》を多少、犠牲にしなければいけない。

★重要な評価・能力

《全評価》+《モラル》

大臣

山岳地帯の開発と、水郷地帯の灌漑につきましては……

国王を補佐し、他の重臣たちと協力して国政を担当するのが大臣である。

宰相が置かれないときは重臣たちの合議で国政がすすめられていて、娘は初の女性大臣として、そのうちの1人に抜擢されたわけである。

宰相ほどではないが、各評価が高いレベルでバランス良くとれていることが求められる。高い《モラル》をもちあわせていることが必要なのは宰相と同じ。

違うのは宰相が総合的な政策の判断をしなければいけないのに対して、大臣は個別の政策を解決していく実務的な《知能》がより必要とされること。“能力なし”と判断されたときには罷免されることもありうる。

★難易度S　必要評価A

《モラル》は上げにくい能力であり、下げるためのイベントが多く用意されているので難易度はかなり高くなる。

★重要な評価・能力

《全評価》《モラル》+《知能》

裁判官

正義の心で常に
真実を追い求めるわ

　国民の争い事を法律にもとづき公正に判断する王国裁判所の裁判官である。
　就職時期になっても仕事を決めかねているところにクルーガー将軍が訪ねて来て娘の高い《モラル》を見込んで裁判官に推薦してくれる。こうして王国はじまって以来の女性裁判官が誕生した。

　事件は国民の生活すべてにわたって起こり得る。広い知識と見識をバランス良くもっていることが重要。偏った判決は司法の信頼を失いかねない。
　モラルは公正第一が裁判の基本なのだから求められるのは当然。
　さらに事件の奥に潜む真相を読みとることのできる《知能》があれば名裁判官として国民に愛され、賊からは恐れられることになるだろう。

★難易度Ｓ　必要評価Ｂ
　大臣と同じく、高い《モラル》を達成することが重要なため就任は非常に難しい。評価が大臣ほど必要ないのが逆に就職を困難にしているのだろう。
★重要な評価・能力
《全評価》《モラル》＋《知能》

女官

公正さをモットーに
働いています

　お城に勤める役人。真面目に仕事をすれば「さすが勇者の娘」と誉められる。親の七光りということだ。

★難易度Ｓ　必要評価Ｃ
　すごく難しい。普通に育ててこの職に就くことはない。なるべく“働かせない”のがポイント。
★重要な評価・能力
《全評価》＋《モラル》

●裁判官



5

学問のススメ（学問系）

浮世を離れて、研究室に閉じ込もり、
ただただ、人類の未来を拓く学問に没頭する。
そんな学問の徒ばかりではないが、そんな人生もよさそうだ。

父は戦士の道を歩み、ひたすら戦闘と冒険に明け暮れてきた。だから、あまり学がないのも仕方がない。父は国を守るのに忙しかったのだ。

浮世の波にもたっぷりともまれてきた。後悔はしていないが、娘に同じ道を歩ませる気にはなれない。親バカな父は、娘には世間の辛さをあまり味わってもらいたくないのだ。

娘には、浮世離れしてもよいから世間とは離れたところにいてもらうのもよいかもしれない。将来の王国のために、人との軋轢の外で基礎となる学問をしてもらう……。父にはとうてい真似のできない仕事だが。

運命の日の娘の評価・能力。
『博士』に就職の１例

博士と学士

学問系の職業には２種類ある。

博士は学問を目指すものにとっては最高の資格にある。学士は、大学を卒業すれば、だれでももらえる資格……というのはどこかの国の話。博士の次に位置する資格で、王国でも人数は少ない。やがては博士を目指す学究の徒でもある。

王国では、学問に就くものはすべての評価がほぼバランスよくつりあっている必要がある。まだ世界の事象は分化されて考えられておらず、ひとつの学問でもさまざまな分野がクロスオーバーして研究されているからだ（ダヴィンチのような人たちと思えばいい）。分化した専門の学問といえば軍事学があるが、それは将軍など戦士系の職業の人が研究する分野である。

学問系の職業に就くためには、４評価が近接しているほかに、《知能》が高くなければいけない。また評価全体は、超エリートほど高い必要はない。もちろん低すぎてもダメだ。エリートまたはエリート予備軍的な高さでなければならない。

では２つの職業を紹介しよう。

博士

**天才だなんて
とんでもない……**

王立大学院で科学の研究にいそしむのが博士の仕事である。
王国にはもともと大学院はなかった。娘の優秀な頭脳を生かすために王妃が国王に提言にして新設されたものである。

学問専門職といえども国の将来の基盤を築く職業。頭でっかちになってはいけないという配慮か、大臣や司教なみの高く、バランスのとれた評価が求められる。
《知能》が高いのは当たり前だが、新しい発明、発見をするためには柔軟な発想が必要とされ《感受性》も重要な能力である。そうしないと象牙の塔の住人にふさわしく頭の堅い学者となってしまう。
学問のための学問は、学者の自己満足のみで世の中の発展に寄与しないため最も敬遠されることだ。

★難易度S　必要評価A
『収穫祭』での優勝やイベントの機会に恵まれないと、わりに高い確率でなりやすい。が、実際にはそんなことは少ないので可能性としては非常に低い。
★重要な評価・能力
《全評価》《知能》+《感受性》

学士

**天才？ 好きな研究を
しているだけなのよ……**

新設された大学院に教授として招かれたバークレオ先生のしたで研究員として働くのが学士である。

大学院にはバークレオのほかにも詩文のカムストック先生など幼いころからお世話になった先生方が優秀な教授として招かれている。これからの王国の教育の充実ぶりはめざましいものとなるであろうことが予想できる。
恵まれた環境のなかで学問にいそしむ娘も生き生きしているようだ。
評価は博士ほどの高いレベルは必要とされないが、バランスのとれていることが重要になる。能力も《知能》の高さが求められ《感受性》も必要なのは博士と同様である。

★難易度C　必要評価B
評価が博士にくらべ若干低いので就職させやすい職業である。それほどの努力を必要としないため“子育て”の楽しみが少ないともいえる。
★重要な評価・能力
《全評価》《知能》+《感受性》

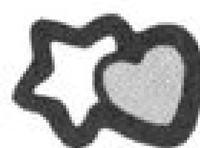
6

炎の芸術家（芸術系）

**芸術は尊敬されるが、芸術家が尊敬されるとは限らない。
なかには奇人と見られたまま生涯を終える芸術家もいる。
果して娘は?**

芸術という言葉を聞くとき、なんとなく華やかさと憧れめいた気持ちが湧いてくる……というのはこの父だけだろうか。

この芸術とやらを芸術家たちは、大変な思いをしてつくりだしているようだ。なかには炎につつまれている人もいたり、爆発したりしている人もいる。娘にとって、芸術家になることが幸福かどうかはともかく、身内にひとりくらい芸術家がいると鼻が高いというものだ。



芸術家の種類

王国では次の職業が主に芸術家として考えられている。

運命の日の娘の評価・能力。
『画家』に就職の１例



☆作家
☆画家
☆舞踏家
☆道化師

作家はペンを、画家は絵筆を、舞踏家は自らの肉体を、そして道化師は話術を武器として戦う……というのは嘘。彼らの武器はいずれも創造力であり《芸術》能力である。

芸術家になるためには、当然この能力が高くなければならない。収穫祭の『王国芸術祭』で１度でも金賞を授賞していれば、間違いなく娘は芸術家向きである。絵画コンクールは、王国をあげての一大イベント。王宮絵師さえ出品しているなかでの金賞受賞は、もはや芸術家以外の何者でもないのだ。

ただし、ほかの能力が芸術能力よりも高い場合には、芸術家よりは別の道を進むことも多い。

どのジャンルの芸術家になるかは、芸術以外の能力によって分かれる。なかには商売道具（アイテム）が必要という職業もある。

作家

**もっともっと
素晴らしい作品を書きたいわ**

人の心をうつ文章を書くのが作家である。

以前、詩文教室で書いた詩が評判になりカムストック先生から詩集の出版を勧められる。ところが1年後に完成した作品は当時としてはめずらしい大河小説。これにはカムストック先生も驚いたはず。当時の作家とは一般にカムストック先生のように詩人である。まあ最初に「若い才能を思い切りぶつけてみたまえ。わしも応援しよう」と言ってしまったのだからしょうがない。大目に見たのであろう。

《芸術》センスと高い知識が求められ、さらに感性が必要。高い《感受性》は文章に情感を与えるというのがカムストック先生の意見である。

★難易度C　必要評価B

他の職業になりやすいが《芸術》《知能》能力を上げておけば確実になれる職業である。

子育てに“手慣れてくる”と、かえって就きにくい職業になるかもしれない。

★重要な評価・能力

《芸術》《知能》+《感受性》

画家

**私はただ絵を描くのが
好きなだけ**

描く絵によって人を感動させるのが画家である。絵画の勉強に熱心に通った娘は、フィルキンス先生の勧めで個展を開きデビューを果たす。

★難易度C　必要評価C

【絵画】教室に多く通わせることを忘れなければ特に難しい職業ではない。

★重要な評価・能力

《芸術》【絵画】教室+《感受性》

●画家



舞踏家

**踊りは私の生きがい。
これからはもっと新しい
振り付けにも挑戦したいわ**

踊り舞うことで人を感動させるのが舞踏家である。

仕事の決まらない娘に、トーベ先生が「あなたは一流の舞踏家になれる才能があると思うの」とやさしい一言。父は、舞踏を習わせておいて良かったと思うはずである。ただし先生が「教室で仕事しながら、修行するといいわ」と言うようにすぐにはなれない。俺の娘は『ダンスコンクール』で優勝しているんだぞ！と詰めよっても無理。決まりなのだ。《芸術》センス、《感受性》が求められるのはこの職種の特徴だが、舞踏家には《体力》も要求される。激しい運動量を要求されるからである。スタミナに不安をかかえる娘は、現役よりも優秀な指導者として活躍するだろう。

★難易度Ｃ　必要評価Ｃ

画家と同じく《芸術》能力を上げておけばいいので、特に難しい職業ではない。ただし【舞踏】教室に多く通わせることを忘れないように。

★重要な評価・能力

《芸術》【舞踏】教室＋《感受性》

道化師

**悲しい心を慰め、嬉しい心を
湧きたたせるわ**

国王の側に仕え、面白い歌や踊り・話をして楽しませるのが道化師である。

道化師は王国の職業のなかでもちょっと異質かもしれない。道化師は人を楽しませるために“おどける”ことを演じ続けているのに、世間の評判は門番が言っていたようにあまり良いものではない。いい加減な奴だ、と思われているのだろうか。人は見かけではないはずだ。

必要な能力は面会するのにも必要だった《話術》が要求される。

さらに道化師になるには２年間修業を積まなければいけない。アルバイトをしながらの大変な修業だ。しかし晴れて終了しても必ずなれるわけではない。採用試験に受からなければ道化師にはなれない。そこでは「人の心を豊にする」ための能力が試される。昔、納戸の奥にしまっておいたアイテムを使おう。

★難易度Ａ　必要評価Ｂ

とにかく家出が多い。就職させるのには相当の気苦労をする。

★重要な評価・能力

《芸術》《話術》〈アイテム〉＋《感受性》

7

神に捧げた人生（聖職系）

**シスター・リイの振舞いを見ていると、
父の世界とはまったく別の世界があると思える。
そこでは心は常に平安で、穏やかに人生を歩めそうなのだ。**

この世界の神様は懲らしめのために戦いを起こすほど恐い。そういう神様に仕える聖職者にすれば、まず娘だけは無事に人生を過ごせるというものだ。娘の安泰を第一に考えるという父はなんと娘思いのことだろう。

就くことのできる聖職者には「司教」と「シスター」がある。司教ともなれば、考えようによっては、この信仰深き世界ではエリートなのだ。そうなればお金だって……とやはり俗世を離れられない父である。

信仰こそ人の進む道

なんといっても神様に仕えるわけだから《信仰》が大切であることは間違いない。あとは常識的に考えるなら、聖職の職務をまっとうするのに必要な能力は、他に《モラル》《知能》がある。もちろん信仰がこれらの能力より高くなければならないのは当然だ。信仰第一であることには変わりがない。

罪深きものは聖職につけないかというとそうでもない。《因業》が高くてもモラルさえ高ければ聖職者にはなれる。罪は罪。要はそれを大いに悔いるだけのモラルがあって、信心深ければ神は許されるのだ。

また聖職者はすべての人々にやすらぎを与える。だから、さまざまな職業の人々を理解できなければならない。例え戦士だろうと平凡な主婦だろうと、区別なく理解してくれるという《評価》を受けなければならない。だから戦士・魔法・社交・家事という世間の評価がバランスよくなければ務まらない。低いレベルでバランスがよくても、ちょっと無理。なんでも良くこなせる人という評価が必要。では2つの聖職を少しくわしく紹介しよう。

**運命の日の娘の評価・能力。
『シスター』に就職の1例**

司教

神は常に人の心と共にある……

王国の宗教組織の頂点の地位が司教である。現在の司教は戦乱後の王国を他の重臣たちとともに立て直したうちの１人。老齢に達し後任に娘を指名したのである。

聖職者とは信仰が篤いだけでなく、この時代においては知識人の代表であり、またモラルの中心的存在でもある。

全評価は、バランス良く比較的高いレベルにしておくといいだろう。そして、まず《信仰》を上げることを第一に子育てを進めるべきである。

《知能》と《モラル》、特にモラルはある程度高くしておかなければならない。モラルは司祭をおいて他者が担うべき能力ではないからだ。

★難易度Ａ　必要評価Ａ

この職業は必要な能力が多いので、非常に困難に見えるかもしれない。しかし、いちばん必要なのは《信仰》と《モラル》。

でもこれらは【教会】で働くと上げることができるため、子育てのときにはさほど難しさは感じないかもしれない。

★重要な評価・能力

《全評価》《信仰》＋《モラル》

シスター

**これも神と父の教え
あってのことです**

教会の第一線で働く女性聖職者がシスターである。困窮する人々を実際に救い、導くためのには何よりも拠りどころとなる《信仰》の力が必要になる。

★難易度Ｂ　必要評価Ｂ

それほどの《モラル》を求められないので就きやすい職業である。

★重要な評価・能力

《全評価》《信仰》

●司教



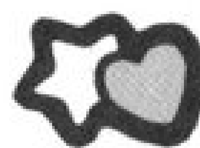
8

剣に捧げた人生（戦士系）

父の子はやはり父の子。
戦士になる娘は親孝行なのか親不幸なのか。
それは運命の日以降でなければわからない。

父のようにはなりたくないと考える娘もいれば、父のようになりたいと考える娘もいる（普通は父ではなく母だけど）。

戦士系の職業に就く娘は、まあ、たぶん、父のことを少しは尊敬してくれているのだろう。きっと。そう思うと父の気分は悪くない。



戦いの職人

戦士系の職業に就くためには、戦士としての技能能力がほかの能力よりも、明らかに高くなければならない。それは自明の理というものだ。戦士に求められるのは包丁の扱い方ではなく剣の扱い方なのだ。

戦士系の職業は、大まかに分けると、公の組織に属しているものと、フリーな自営業に分けられる。

公の組織に属しているものは、次の4つである。

☆兵士
☆騎士
☆近衛隊長
☆将軍

フリーな戦士というのは次の4つ。

☆傭兵
☆賞金稼ぎ
☆武道師範
☆勇者

《評価》のトータルと、必要な能力に応じて以上のどの職業に就けるかが分かれる。もっともなりやすいのが将軍と近衛隊長である。

賞金稼ぎは、腕の良いのと悪いのに分かれるようである。

ではそれぞれを紹介しよう。

運命の日の娘の評価・能力。
『将軍』に就職の１例



勇者

**素晴らしい冒険ができたわ
お父さんのおかげよ**

勇者とは、勇敢な放浪の戦士である。せっかく国王が用意してくれた将軍職を辞退して、かつての父の歩んだ道を娘も選ぶのである。血はつながらなくとも、やはり氏より育ちなのか。許しながらも父の気持ちは複雑である。

《戦士評価》は将軍にもなれる器なのであるから『武闘会』で優勝するくらいは当然で、武神に伍すくらいの力があればいうことはない。

《知能》や《信仰》の能力の高さも必要だが、冒険を生き抜くためには第六感、つまり《感受性》がとても重要な役目を果たす。ちょっとした風向きの変化が狂暴なモンスターの存在を教えてくれることもあるはず。さらに《モラル》の高さは自分の力に天狗になりがちな心を引き締めてくれるだろう。

★難易度A　必要評価S

難しいのは《感受性》と《モラル》。特に感受性は上げすぎると家出の危険が待っている。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《感受性》+《モラル》

将軍

**そんな名将なんて
とんでもありません**

王国の軍事部門を統括し国王を補佐するのがするのが将軍である。

クルーガー将軍の後任になるわけだが、将軍が教室でも教えてくれたように、将軍は肉体で勝負するのではなく知性によって戦いに勝つことを任務とする。それゆえに高い《知能》が最優先される。

だからといって《戦士評価》が低くて良いということはない。将軍は『武闘会』の審査委員長を務めているくらいだから昔は相当の腕だったはず。勇者と同じくらいの資質は求められる。

さらに神の御加護を得るための《信仰》も必要だ。

★難易度B　職業レベルS

まず《知能》を高めなければならない。そのために【自然科学】を学ぶと《信仰》が低下し、また【神学】で《知性》を上げると、信仰が高くなりすぎてしまう。しかし、知能は雑貨屋で【書物】を購入すれば良いので他の能力を達成すれば比較的楽に就くことができる職業である。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《知能》《信仰》

近衛隊長

忠節をモットーに
がんばってます

王の身辺を警護するのが近衛隊の役目。なかでも娘の率いる近衛騎士団はその中枢を担うエリート集団である。

王国には永く、この職は置かれていなかった。娘の成人とともに適任として国王は娘に近衛隊長の職を提供したのである。

武勇を見込んでの起用であるから勇者や将軍に次ぐくらいの《戦士評価》は必要になる。

国王の身辺に仕えるため高い《気品》も求められる。それに、特権的立場ゆえに誘惑が多いので政治家ほどではないにしろ《モラル》も重要になる。馬前で勇ましく戦うことが名誉であるため、それほどうるさくはないが、堅物といわれないくらいのモラルはもっておくべきだろう。

★難易度S ·必要評価A

《気品》に気をつけていればそれほど難しくないと考えるのは早計。付随する能力が上がっていくのでほかの職業に流れやすい。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《気品》+《モラル》

騎士

正義の心をモットーに
がんばります

「騎士は常に誇り高く、勇敢でなくてはならん」と任命で訓示を受けたように、気高い精神と《モラル》は騎士道精神の基本なのだ。

★難易度B　必要評価B

騎士道精神を極めたいなら《モラル》に気をつけること。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《気品》+《モラル》

●騎士



武道師範

**この子供たちの中から
武闘会の優勝者が
出てくれるとうれしいわ**

街で武術を教える道場を開いているのが武道師範である。

つまり、格闘術の先生である格闘家カールフォックスや、剣術の先生である剣士レフトールのようになることである。

お城から近衛隊長の誘いを受けるほどだから《戦士評価》は、同様の高いレベルにある。

宮仕えをしなかったのは「堅苦しいのはどうも苦手な質で」と本人が言うように近衛隊長に必要な《気品》をあまりもっていなかったからだ。

子供相手の気楽な商売だと思って始めたら大間違い。「人に教えるのは修行よりも難しい」と感じているらしい。多少の戦闘評価を犠牲にしても《話術》を高めていたほうが良いだろう。さもなくば道場に秋風が吹くことも……。

★難易度B　必要評価A

他の職業に就きやすいが《戦士評価》を上げておけばさほど困難な職業ではないはず。

★重要な評価・能力

《戦士評価》+《話術》

兵士

まだまだ上に行きたいわ

城や国境の警備するのが兵士である。

兵士に武勇伝的なものはあまり重要ではない。地味な仕事だから、どちらかというと忠実にこつこつ仕事をこなしていくほうがこの仕事には向いているだろう。

《戦士評価》もそこそこで《モラル》もそれなりにあれば十分だ。

特に戦闘に優れた能力をもっている必要がないのなら、ほかの職業についてもいいようなものだが、兵士になったのは父のコネを使ったらしい。

しかし、単調な毎日にはさすがに飽きがきているようで、なんとかしてその状態を脱したいと思っている。

娘はそのきっかけを多少は自信のある《戦闘技術》でなんとかできないものかと考えているようだ。「私の取柄はこれだけ」と近衛隊長や将軍をめざして日夜訓練に励んでいる。

★難易度C　必要評価C

戦闘中心の戦士に育てているならば、兵士に就くのは非常に簡単だろう。

★重要な評価・能力

《戦士評価》《モラル》+《戦闘技術》

賞金稼ぎ

**腕の良い賞金稼ぎほど
孤独ってことね**

賞金を懸けられた悪人を、賞金首として生死にかかわらず狩りだすのが賞金稼ぎ、バウンティーハンターである。

良く訓練された国境警備隊を常に出し抜き、悪事を重ねる極悪人を狩りだすのであるから、彼らの狡猾さと、悪知恵を凌駕する能力を身につける必要がある。なかでも大事なのは、やはり剣の腕前。最も信頼すべきは自分の腕だけ、と言い切るくらいではないと務まらない。孤独といえば孤独な仕事である。

賞金稼ぎの魅力はなんといっても“賞金”の額だろう。普通の生活をしていては得られない大金が手に入るのだ。しかし、得るものが多ければ失うものも多い。この仕事に就いたら結婚はあきらめたほうがいい。

★難易度Ａ　必要評価Ｓ〜Ｂ

腕がすべての世界。高いレベルの《戦士評価》が求められるが、同じ賞金稼ぎでもピンからキリまでテクニックに差がある。

★重要な評価・能力

《戦士評価》＋《戦闘技術》

傭兵

私はうまくやるから大丈夫

金で雇われる兵士、それが傭兵である。危険な任務が多く、生き残るためには熟練した腕かそれでなければ運が必要。

★難易度Ｃ　必要評価Ｃ

ほとんど困難なし。戦士系をめざしているならば、大失敗に終わっても傭兵にはなれるはず。

★重要な評価・能力

《戦士評価》＋《戦闘技術》

●傭兵



9

魔法に捧げた命（魔法系）

魔法系の職業は剣と魔法の世界では
もう一方の花形職業である

魔法は応用のきく技術である。戦士は戦うことしかできないが、魔法使いは日常生活でもその技術を役立てることができる。だからけっこうツブシがきく職業である。また年をとれば、戦士と違ってますます技術に磨きがかかるだろう。老ければ老けるほど尊敬も得られる。現役としての寿命が長い職業だから、お勧めかもしれない。ウェンディーちゃんのライバル宣言を聞けば、けっこう実入りも良いように思える。

この魔法系の職業にも勇者があるが、こちらは剣ではなく魔法で、難敵を片付ける勇者。女性である娘にはこちらのほうがスマートでよいかもしれない。

運命の日の娘の評価・能力。
『魔法使い』に就職の１例



魔法の職人

魔法系の職業では、当然のごとく魔法関係の技能能力が求められる。

魔法系の職業は次のとおり。上級魔法使いほど、戦闘でも魔法がよく使えるようになる。

☆占い師
☆魔法使い
☆魔道士
☆魔法師範
☆王宮魔法師
☆勇者

占い師は、子育て中に尋ねてきた旅の占い師を想像してしまう。年をとるとああなるのかと思うとちょっとガッカリ。

魔道士、魔法師範あたりがエリートで、王宮魔法師ともなれば、これは王国での超エリートである。勇者はそんな尺度を超越して尊敬されることだろう。

それぞれの職業には、必要となる特徴的な能力と、職業に応じた《評価》トータルの優秀さが必要となる。では個々の職業を紹介しよう。

勇者

素晴らしい冒険だったわ

魔法を主な武器とする放浪の戦士、これももうひとつの勇者である。

優れた《魔法評価》を受けながら、国王が用意してくれたお城の魔法師の職を断り、冒険の旅に出てしまう。戦士系の勇者同様、父と同じ道を選んだのである。

勇者になるためには『武闘会』で魔法だけで優勝できて、フェイ様から“魔法のアイテム”をもらっていないようでは話にならない。

もちろんその他の評価もかなり高いレベルまで上げることが重要。実際に出場する必要はないが収穫祭の各コンクールで優勝または入賞できるだけの能力はあったほうが良いだろう。

★難易度A　必要評価S

《魔法評価》は『収穫祭』『辻試合』などのイベントで上げることができるのでそれほどの困難はないだろう。しかしそればかりに気をとられていると全体のレベルを上げるための時間が足りなくなるので注意が必要。

★重要な評価・能力

《魔法評価》《感受性》＋《モラル》

王宮魔法師

お父さんが魔法の勉強をさせてくれたおかげ

王国の魔法使いの最高位で、城にあって国内の魔法使いを統率する重職である。

国王の最高顧問の１人で、国政を補佐し、ときには国の運命さえ占う役目でもある。神の力は絶対に必要だろう。《信仰》は特に篤くなければならない。

非常に高い《知能》が求められる。多くの優秀な魔法使いを率いるためにはそれ以上の知識が必要になるのだ。知能は魔法に必要なだけでなく、将来の王国のためにも役立つはずである。

もちろん《魔法評価》は勇者になってもおかしくないだけの腕が必要になる。そもそも娘が勇者として冒険の旅に立ったときに国王が用意してくれていたのはこの王宮魔法師の職である。知能はＭＰと連動しているのでこれらの能力を上げることはそれほど難しくはないだろう。

★難易度Ｂ　必要評価Ｓ

魔法系中心の育て方をしていれば、高い評価のわりには比較的簡単に就くことができる。

★重要な評価・能力

《魔法評価》《知能》《信仰》

魔道士

もっと魔法の腕を磨きたいわ

魔道士とは、上位の魔法使いに与えられる称号である。

称号は師から弟子へ与えられるものであって勝手に名乗ることはできない。娘の場合は【魔法】教室のパットナム先生から与えられた。先生は、さらに上位の魔法師の称号をもっているのだ。

魔道士の魔法の実力はかなりのもので、《魔法評価》は勇者や王宮魔法師と同等か、やや下の力である。しかし、勇者のように国王から職を提供されたり、王宮魔法士や魔法師範のように居を構えることがないので魔法師と認められるためには常に武者修行などで実践を積まなければいけない。魔法だけではなく《体力》も必要なハードで孤独な職業である。

難易度B　必要評価S～A

就かせやすい職業である。しかし、評価の範囲が勇者や王宮魔法師に限りなく近いものからほとんど魔法使い並というものまであるので、さらに上をめざす場合は注意が必要になる。

★重要な評価・能力

《魔法評価》+《体力》

魔法師範

子供たちに魔法を教えていると、昔を思い出すわ

パットナム先生のように街の道場で魔法を教える仕事である。

この国の子供たちにとって剣術の習得は一般的になっているが、魔法を習いにくる生徒はまだそれほど多くない。剣術に比べて授業料が高く、覚えることが多いからなのだろう。しかし、子供相手だからといって魔法の実力に遜色はない。魔道士と比べてもそうひけはとらないはずだ。むしろ優れた魔力こそ優秀な指導者の条件である。

例えば、道場破りが現れて生徒たちの目の前で負けたとしたら次の日から商売していけなくなってしまうだろう。

ところで同じ先生でも武道師範では話術が必要だったが魔法師範にはそれほど必要ではない。それよりも、魔法は危険な武器なので正しい使い方を教えられるだけの《モラル》が求められる。

★難易度B　必要評価A

《モラル》に気を付ければ比較的簡単に就くことのできる職業である。

★重要な評価・能力

《魔法評価》《モラル》+《知能》

魔法使い

立派な魔法使いになりたいわ

いわゆる“普通の魔法使い”である。

魔法使いの日常はとにかく忙しい。王国には魔法の素養をもった人は多いが、訓練を受けた者は少ない。ちょっとしたことでも“魔法使いに頼もう”ということになるからだ。“落し物探し”“モンスター退治”等々。毎日雑用に追われているようなものだ。

評価のうち《魔法評価》が高いと魔法使いになれる。というよりも、魔法使い程度にしかなれない評価しかないというほうが正確かもしれない。

上位の魔法使いならば他にも必要な能力を求められるだろうが、魔法使いの場合は魔法だけが命なのだ。

★難易度C　必要評価B

《魔法評価》を上げることだけに集中すればよいのだから、この職業に就くのは簡単だ。逆にいえば、魔法系をめざして魔法評価をめいっぱいにしても魔法使いにしかなれない場合は、なんの能力が足りなかったのか考えてみる必要がある。

★重要な評価・能力

《魔法評価》+《魔法技術》

占い師

お父さんも占ってほしい?

占うのは主に恋愛。しかし、結果はどうでもいいのだ。極端にいえば当たっていなくても良い。説明に自分が納得できればそれだけで十分満足してくれる。

★難易度C　必要評価C

評判の占い師になるためには《話術》が欠かせない。

★重要な評価・能力

《魔法評価》+《話術》

●占い師

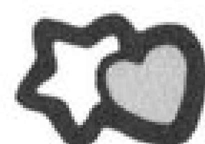


10

大衆に娯楽を（芸人系）

**人はときには息抜きとなる娯楽が必要。
ガンバレ、ガンバレだけでは疲れてしまう。
大衆に娯楽を与え続けるのが芸人だ。**

芸術家は、多くはお金持ちを相手とする職業となるが、芸人は、主に庶民を相手とした職業。というよりは、身分やお金のあるなしにかかわらず、人々に娯楽を提供する職業である。彼らの活躍の場は、だいたい街の広場で、人々は気軽に、その日の、その週の疲れを癒し、しばし熱中したあとは、明日の仕事へのやる気を起こすことになる。

 芸人に必要なセンス

芸人は魔法使いではないが、多少の魔法センスが要求される。トリックを使ったり、心の動きを察知するには、魔法が役立つはずである。まずは魔法系の能力を高めることが大切だ。

運命の日の娘の評価・能力。
『手品師』に就職の１例



《評価》全体は低くてかまわない。だから返って父にとっては育て方が難しいだろう。

芸人と呼ばれるのは次の２つ。

☆手品師
☆大道芸人

この２つの職業はほぼ同じ評価のトータルで就くことができる。分かれ目は、必要とされる能力の大きさだけである。

芸人は気楽な自由人と思うかもしれないが、そうでもない。人を集めてナンボの商売だから、職業に就いてからあともコスチュームに気を使ったりしてその職業なりに大変なのだ。

手品師

お父さんも見に来てね

人前で手品を披露して、楽しんでもらうのが手品師である。

手品はエンターテイメント。大人から子供まで楽しんでもらえるような演出が良い。そのためには上品な雰囲気を出す《気品》と笑いを誘うような《話術》が必要になるだろう。

また、火を出すような簡単な魔法でも使えればお客様をびっくりさせることができるし、手品の種を大幅に省略することもできるので非常に有利になる。それほど高い能力はいらないが占い師程度の《魔法評価》は不可欠だ。

そのうえ、娘は若い。若いというだけでも美しいのに、あざやかなコスチュームに身を包めば場がいっそう華やかなものになるだろう。

★難易度C　必要評価C

《魔法評価》が高ければ簡単になれるが、口下手だと、お客さんに飽きられないために過激なファッションにはしる傾向にある。

★重要な評価・能力

《魔法評価》《気品》＋《話術》

大道芸人

大道芸も奥が深いの。
お父さんも見に来てね

街の広場や道路で行き交う人々に芸を披露し、お金を貰うのが大道芸人、ボードビリアンである。

★難易度C　必要評価D

この職業も比較的簡単だ。手品師と同様に《話術》を磨くことが成功への秘訣。

★重要な評価・能力

《魔法評価》＋《話術》

●手品師



11

わたしは気ままなフリーター

（アルバイト系）

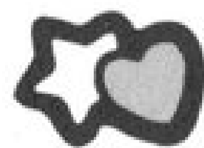
就職ばかりが人生ではない。アルバイトをして暮らすのも、また立派な人生なのだ。

王国では、就職しないでアルバイトにつくことは、まだ一般に認知されていない。能力があるのにそういう人生を選択することは一般的ではないのだ。その辺がどこかの国とはちょっと違う。

だいたいは就職するのに必要な《評価》のトータルに達していないためにアルバイトとなる。いってしまえば、正式社員としては能力不足で雇ってもらえないということだ。

いかに戦後の人材難に苦しむ王国とはいえ、その辺りは厳しい。

アルバイトに就ける仕事には、就職と同じものがある。つまり子育て中にお世話になったアルバイト先と一緒だ。



アルバイトに不要な能力

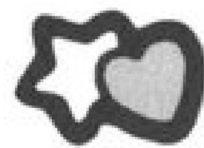
王国でアルバイトに就かせようと思ったなら、４つの評価を低くすればいいわけで、評価を構成する技能能力がある必要はないということだ。つまり最初から何もやらせないこと、まさしく自由人のような生活をさせればいいのだ。

しかし、実際には１回もアルバイトに行かせないで子育てをすることは資金のことを考えただけでもかなり難しいし、ほとんど不可能だろう。たとえ成功したとしてもアルバイトをろくにしたことがない娘は、さすがに雇ってもらえない。雇ってもらえるとすれば父のみ。つまり家事手伝いしかない。少しはアルバイト経験が必要である。

とはいっても、休み休みで半年から１年、いろいろなアルバイト先で働けばだいじょうぶ。もっとも経験した仕事先でアルバイトに雇ってくれるだろう。

アルバイトに就いたあとの人生は、それぞれのアルバイトで必要とされる能力の差で少し変わることになる。

選んだ道とはいえ身分は不安定なので解雇ということもありえるが、真面目にこなせばめでたく正式採用となるはずだ。



どうしてもアルバイト

技能能力を下げることは難しい。下げようと思っても他の能力が上がってしまうからだ。ところが評価は簡単に下げることができる。家出と逮捕だ。この２つになると評価はみるみる落ちて行く。サディスティックな子育てではあるが“ど

うしてもアルバイトにしたい”というのなら１度試してみてもいいだろう。

アルバイト、その後……

なんとかアルバイトとはいえ就職することができた。あまり働かせなかったからうまくやってくれているか不安だ。帰ってきたら感想を聞いてみることにしよう……。

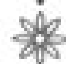
☆家事手伝い　《親子関係》
「今日の朝ごはんは自信があるの」
☆子守　《体力》
「子守もなれると楽しいものよ」
☆宿屋　《体力》
「真心でおもてなししています」
☆農場　《体力》
「額に汗して働く……これがいちばんよ」
☆教会　《モラル》《信仰》
「すべては神の御心のままに」
☆料理屋　《料理》
「もっと料理の勉強がしたいな」
☆木コリ　《体力》《筋力》
「私に倒せない木はない！ なんてね。ふふっ」
☆髪結い　《芸術》
「髪結いって繊細な仕事だから、毎日緊張のしっぱなしよ」
☆左官　《体力》
「左官の仕事は奥が深いわ。まだまだ勉強しなきゃ」
☆狩人　《体力》
「早く私も一流の狩人と呼ばれたいわ」
☆墓守《体力》
「墓守って意外といい仕事よ。自分の時間がつくりやすいし……」
☆家庭教師《話術》
「よく勉強する子はかわいいものよ」
☆酒場《色気》
「ふふ、お父さんも飲みに来てね。でもお尻さわっちゃいやよ」
☆ヤミ酒場《色気》
「えっへっへっ……水商売は３日やったらやめられない。なんてね」
☆夜の殿堂《色気》
「えっへっへ、お恥ずかしい。でもステージって最高！」

●狩人




結婚の条件

花嫁の父の心得



1

結婚相手



子育ての楽しみは、娘が「どのような職業に就くのだろうか」だけではない。もう１つ、「だれと結婚するのだろうか」という、不安（不満の父もいるかも）と期待が入り交じった楽しみがある。

『プリンセスメーカー』というくらいだから、相手は王国のプリンスというのがメインの目標だろう。しかし、それ以外の別のお相手もあり得る。

結婚の相手は次のとおり。

☆王子様（つまり王女になる）
☆国王様（つまり王妃になる）
☆伯爵
☆富豪
☆貿易商人
☆農夫
☆身近な人物
☆異種族
☆騎士
☆商人
☆魔法使い

そのほか、１度は結婚したものの離婚してきたり、これから結婚しようとしていたり、結婚はしないけれど親密な関係を持つというものもある。次の場合だ。

☆国王の寵姫（つまり側室になる）
☆地主の愛人
☆離婚
☆花嫁修業

娘が必ず結婚できるとは限らない。なかには１人で生きていく娘もいる。

娘を結婚させようと思ったら、父もそれなりに結婚のための配慮をする必要がある。父が黙っていても娘がどこかで相手を見つけてくるとは限らないのだ。

そのためには、まず人として最低限の道徳心を持つことが大切。《モラル》に欠けない娘にしておくとよい。やがて分相応の相手と結ばれるに違いない。

またターゲットを決め、子育ての間にその目標の人と親密になるよう配慮することもよいだろう。

子育て中にナンパされたり、妾になったりしていても大丈夫。過去のことは過去のこと（黙っていればわからないし）。結婚相手を見つけることはできるのだ。

王子



愛している。結婚してくれ

ロイヤル・ウエディングである。

王国では、政略結婚もなく王子の意思で結婚相手を決められるようだ。

王女に必要な資格とは何か？　まず王族としての十分な《気品》が必要だろう。その次に《色気》がないと王子がちょっと気の毒。極悪人が王室にいては革命が起こりそうなので《因業》はないほうがよい。王女も人間だからほんの少しくらいはあるだろうけど……。《モラル》はそれほど必要はない。王国には立派な大臣なんかがいるからね。

見事、王子の心を射止めた暁には、王子自らプロポーズにやってくる。それほど惚れきっている王子だから、世間が娘をどう《評価》しているかも気にしない。

しかし、資格だけで王女にはなれない。どこかで知り会っていなければ王子が結婚したいと思うわけがない。

「一度会ったのが忘れられなくて……」では、さすがに王子の資質が疑われてしまう。毎月は無理だろうけど、毎年は逢瀬を重ねよう。でも王子はどこにいる？

★重要な評価・能力

《色気》《気品》、デート

国王



このような老人が相手では嫌か？

相手は王子ではなくそのパパだ。英語のPrincessの意味には、王妃(国王の妻)も含まれているので、プリンセスを目指したプレイヤーは、その目的をはからずも達成したことになる。でも、納得できないだろうなぁ。

あのやさしかった王妃様に先立たれた王様の口説き戦術は泣き落としである。

「ゴホゴホ……うっ！」

今にも死にそうなセリフに、娘はひっかかるわけだ。

王妃の役目をこなすには、やはり《評価》全般が高くなければならない。なかでも《社交評価》が高くなければ人々からの支持を逃してしまうことになる。また、《色気》が高すぎると、王様は王妃にふさわしいとは考えないようだ。

ちなみに、何分にも戦士上がりの父の娘だから《気品》が欠けていても覚悟の上で迎えてくれる。でも気品がないと国民に「前の王妃様のほうが立派だった」と言われるのを覚悟しなければならない。

★必要評価S

★重要な評価・能力

《社交評価》+《気品》

国王



**そなたが
他人のものになるのを
我慢できぬ**

またまた国王様がお相手だ。同じ仕えるのでも、こちらは側室。王妃に準じた地位であるが、専ら国王様をお慰めするのが仕事。第１側室は、老齢の国王相手では、退屈で死にそうといつも言っている。

王様の口説き戦術はまずお金である。

「承知してくれれば王国内に屋敷を建ててやろう」

さらに父の俸給も５倍にしてくれるというのだ。それでも無理とわかれば、また、

「ゴホゴホ……うっ！」

である。こうして先輩の第１側室の勧めもあってか、娘は第２側室となる。

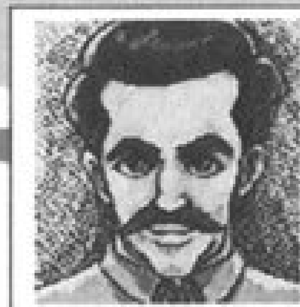
寵姫になると王族の扱いを受けるので、王妃並か、少し落ちる程度の《評価》は必要。なかでも《社交評価》は、最も要求される。《色気》も高くなければならない。色気アップのためにはドレスを着れるようスタイルの管理が大切となるだろう。寵姫となった娘に《気品》が足りなければ、娘はお城の息苦しさに悩まされることになる。

★必要評価Ｓ～Ａ

★重要な評価・能力

《社交評価》《色気》+《気品》

スタントン伯爵



**高貴な魅力にすっかり
参ってしまったのです**

おお、この男は……と思い当たる父もいるだろう。この伯爵は、運命の日以前に娘にプロポーズしに現れては断られていた男性である。いつもプレゼントを巻き上げられしまうし、たとえ父が許しても娘が拒絶していたが、粘り腰のかいあってめでたくゴールイン。プロポーズされたことがなければ、突然の結婚となる。

伯爵夫人となるためには、娘の《評価》全般がそれなりに高くなければならない。貴族社会では当然《社交評価》が最も必要となるだろう。また、玉の輿とくればまず《色気》が必要と想像するが、貴族に必要なのは色気より《気品》である。ご本人も気品があるから心を動かされたとおっしゃる。気品はティーカップのコレクションで簡単に上がる。

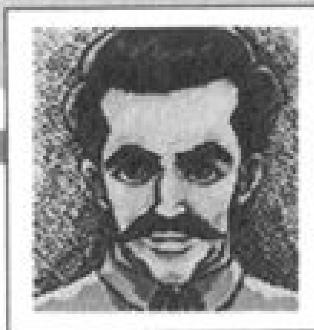
とはいっても、家庭には温かさが必要。伯爵夫人になった後は、娘の《気だて》が良くないと、伯爵の心は慰められないに違いない。娘の幸福な結婚生活を望むなら気だてを良くしていたほうがよい。

★必要評価Ｂ

★重要な評価・能力

《社交評価》《気品》+《気だて》

富豪ブコビッチ



私はあなたの美しさに惚れました！

同じ顔をしているが、この人はスタントン伯とは違う。他人の空似か双子の兄弟かはおくとして、彼は大富豪である。

首都の城壁や家屋は、魔王の軍隊との戦いで破壊されたり焼けたりしてしまった。その修復や再建のために、大量のレンガが必要となったが、この男はそのレンガ景気で１発当てたようだ。

富豪の妻になるという玉の輿に乗るためには、スタントン伯爵と同じ条件が必要。ただし、この男は娘の《気品》ではなくて、《色気》に参ったようである。気品よりは色気のあるほうが好みなのだ。



●大富豪の妻

それでも結婚後のことを考えると、色気ほどではないが気品も必要だ。というのもこの成金の富豪は気品のある女性にあこがれを持っている。将来、貴族の女性と浮気されないように気をつけよう。

★必要評価Ｂ

★重要な評価・能力

《社交評価》《色気》＋《気品》

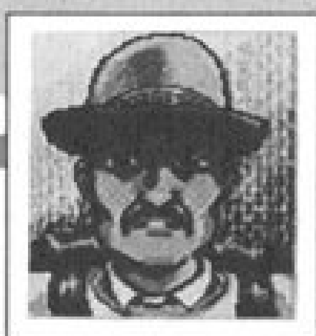


結婚の難しさ

結婚はとにかく人とうまくお付き合いできるようなお嬢様なら、なんらかの結婚はできるでしょう。でも希望の相手に添わせるとなるとどうでしょうか。かえって特殊なお相手とのほうが、的を絞りやすいので簡単かもしれませんね。

いちばん難しいのは伯爵夫人や富豪の妻でしょうか。評判が良すぎてはお声がかかりませんし、悪くてもだめなので、けっこう難しいでしょう。特に子育てのベテランほどそうかもしれません。

商人ミヤーン



あなたには美しさと同時に、知性を感じる

お相手は貿易商人。都に店を構えているのではなく、遠方の珍奇な商品を求めて“出張”しては、市場に納めるのを生業としている。商売は軌道に乗っているようだ。でも家を空けることが多いので、娘も留守を切り盛りするのが大変。

客商売の商家の妻には、もちろん《社交評価》が要求される。評価全般は庶民であるので、それほど必要とされないだろう。ミヤーンは、

「これからは知的な女性の時代です」

と言うが、いつの時代でも商家の妻には《知能》が必要。また、《感受性》が高くて、留守がちの夫に不満を持つようでは務まらない。夫の商売を不満に思うのではなく理解できなければならないのだ。

結婚後の幸福を考えるなら、娘も家事ができたほうがよいだろう。苦手な家事をさせるのはかわいそうだ。しっかりと家事をこなしていれば、夫だっていつもいなくて悪いと、穴埋めの家庭サービスにいそしむかもしれない。

★必要評価C

★重要な評価・能力

《社交評価》《知能》+《家事評価》

農夫ロリッチ



あなたなら一緒に土を愛してくれるような気がして……

農家の妻である。彼の殺し文句は、

「あなたの目に惚れました」

農家の妻に必要な資格は商家の妻と同じ。ただし土を愛する心が必要なので《知能》より《感受性》が大切となる。これで結婚できるが、農作業で苦労させたくないなら《体力》があったほうがよい。

★必要評価C

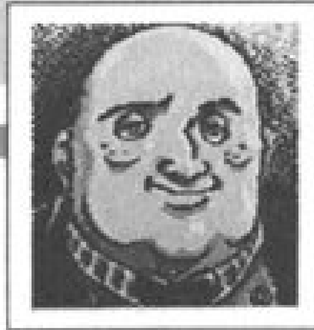
★重要な評価・能力

《社交評価》《感受性》+《体力》

●農家の妻



大地主ブリーデン



頼む！　一生不自由はさせん。手当もはずむ！

「一生不自由はさせん！」のセリフに負けて愛人となってしまう娘。大地主だけあって金があるので、貴族以上のぜいたくをさせてくれるらしい。

コイツは（こんなやつコイツで十分だ）、子育て中にも妾に誘いをかけてくるヤツ。なんとかその誘いを断ったとしても、とうとうその目的を果たされてしまうのだ。

しかし安心してほしい。この地主の愛人になることはほとんどまれなことだろう。コイツは、世間の《評価》全般が悪く、かろうじて《社交評価》と《色気》があるという娘に限って誘いをかけてくる。そういう娘になるのは大変で、17歳の頃にでも逮捕されていない限り難しい。コイツは立ち直る暇を与えないで誘惑してくる悪い野郎なのだ。よく考えるとコイツより娘のほうが悪いのか……。

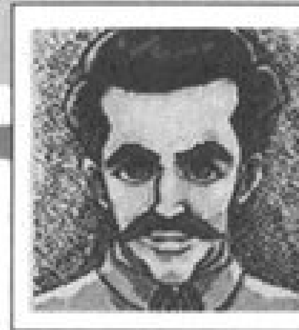
愛人になっても娘は悪くない、かわいいという父は、せめて《話術》を身につけさせておくのがよいだろう。

★必要評価Ｄ

★重要な評価・能力

《社交評価》《色気》＋《話術》

大富豪ホプキンス



貴方と私の出会いこそ運命の導きです

こいつは３つ子かと思うのはおいといて……、大げさなプロポーズに惑わされて結婚してしまった娘。そのときには、父もうさん臭いがこれほど言うなら、まぁよいかと思ったものだ。ましてや大富豪なら生活の心配もないしなと思ったのが大間違い。この男は実は借金だらけだったのだ。

この大ウソに娘もガックリ。性格はちゃらんぽらんで、なすことすべて行き当たりばったり。娘にも飽きて家庭を顧みなくなる。飽きる理由が《色気》のなさだというのだから、相手を見誤った。世間の《評価》も悪く、せいぜい《社交評価》が少しは取り柄かなと思えるくらいの娘にしたのが悪かった。

かくして娘は離婚して家に戻ってくる。

もし娘に《気品》があって、世間体を気にするようなら２年は戻ってこないが、世間体を気にしないようなら、わずか半年で電撃離婚となる。

★必要評価Ｄ

★重要な評価・能力

《社交評価》＋《気品》

花嫁修行



いい人が見つかるまでは
家事手伝い……ね

大事に育てすぎたせいか、娘は職も持たず、またプロポーズもされないまま、旅立つことなく家に残ってしまう。

「私、素敵な花嫁さんになりたいなぁ……」

という気持ちはあって、以後花嫁修行にいそしむことになる。しかし、平和な日常こそ人生の宝なのだ。平和のために波乱万丈の人生を過ごしてきた父にとっては理想の形かもしれない。いつまでもそばに置いておきたいという父にとっても、最高のエンディングだろう。

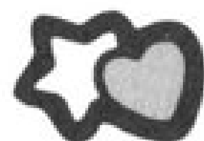
娘が花嫁修行に入るのは、ほかの《評価》より《家事評価》に自信があるゆえだろう。日頃から家事に親しんでいたからなぁ。

キューブも応援してくれるらしいから、きっと良い花嫁修行をできるだろう。しかし花婿の顔を見るのは、まだまだ当分先のようだ。

★必要評価S～D

★重要な評価・能力

《家事評価》+《色気》、体形



身近な人物と異種族

結婚相手のなかには、能力・評価だけでは結婚できない人々がいる。その代表が王子様だが、これから紹介する人々もそうである。

彼らは、身近な人であり、異種族の人というちょっと変わった結婚相手である。王子様と同じで、能力・評価が娘にあるだけでなく、娘と密接な関係にないと結婚できない。

日頃の結び付きと、ともに未来を歩めるだけの出来事が必要なのだ。

身近な人とは、子育ての最中どれだけ娘と交流できたかがポイントとなる。

可能性があるのは2人だが、折につけ触れているので、今さら顔を公開しなくても、結婚相手がわかることだろう。

美しく成長した娘は、数々のプロポーズを断り続ける。彼女には「心に決めた人」がいたのだった。しかも身近に……。

異種族の相手は2人。父の仇敵も含まれている。父の教育が間違っていたのだ。もう1人は何やら頼りない若者。やはり父の教育が間違っていたのだろうか。

この4人は、娘と最高の関係にあっても、ほかにも同じような関係の人がいれば、娘と結婚できるとは限らない。

身近な人物A

?

一人の女性として
お前を愛そう

身近な人物Aさん。どんな顔かは不明。枠だけあるのは間が抜けていると思う方は、あなたの写真でも貼ってください。

彼との結婚は、多くの父が密かに望んでいるに違いない。しかし理解のない人々からは非難されるものだ。かといって、そんな結婚を選んだ娘が性悪というわけではない。《因業》はほとんどないし、また《モラル》と《信仰》がまったくないというわけでもない。父はモラルや信仰をある程度持つようには育てたのだ。もちろんほかの能力、とりわけ《知能》《気品》《色気》には及ばないが。

彼と娘は最高の関係にあるが、王子と天秤にかけられた場合には負けてしまう。

結婚に至るまでは、娘の育て方が難しいことだろう。相互に食い合う能力があって育て方が難しいのだ。

前途多難な結婚ではあったが、結局は守護星も含めて、周囲の人々も２人の愛の強さに感動することだろう。２人の仲を許すだけでなく、祝福するようになる。

★重要な評価・能力

《知能》《気品》《色気》《モラル》
《信仰》＋関係強化

身近な人物B

?

ごめんなさーい……
でも幸せですう

彼は、いつも献身的な行為で娘を助けてくれた人物。ワガママで頼りない娘だが、慣れているのでおそらくは結婚してもうまくやっていくことだろう。

しかし父は……という気分がしないでもない。

結婚するためには、彼に甘えまくって、せいぜい献身的に働いてもらうのがよい。それが最高の結び付きを生むのだ。関係が最高の間柄とならなければ結婚できない。

しかし最高の結び付きにあっても、王子様と、もう１人の身近な人物のどちらかが同じように最高の関係にあった場合には、娘を彼らにさらわれてしまうので注意。

また結婚するためには、《色気》《感受性》がある程度必要となる。

彼との結婚は身近な人との結婚でもあり、異種族との結婚でもある。彼は魔族の出身なのだ。どうりで羽が生えていたわけだ。

★重要な評価・能力

《色気》《感受性》＋関係強化

異種族A



美しく高い気品のお前こそ、我が妻となるにふさわしい

ゲゲッ！　こいつは……。許さん、絶対に許さんぞ……そういう父の反応を予想したのか、娘は黙って家を出ていってしまう。父に対する娘の別れの言葉はない。悲しい別離だ。しかし、これもまたプリンセスには違いない。王妃になったときと同様、はからずもプリンセスにすることができたわけだ。

結婚してしまったのは彼と出会い、いろいろな親切（？）を受け入れてしまったため。好意（？）を断ればだれしも気を悪くするもの……。また、王子相手のときほどではないがプリンセスにふさわしく《気品》があったからだ。妖艶ともいえそうな《色気》も悪かった。そして《モラル》をはるかに上回る《因業》が致命的だった。

結婚の条件となる能力は、彼の親切を受けることで簡単に整ってしまう。結婚を望まない父は、彼と娘を出会わせたことを反省しよう。利用するだけ利用して、後で因業だけをなくせばいいやと思っている父は、なくすことを忘れないように。

★重要な評価・能力

《因業》《色気》《気品》、出会い

異種族B



あ……あのやっぱり僕と結婚するのが嫌なんですか？

愛があれば年の差……、そして種族の差なんて関係ないというのがこの結婚。しかし、いくら理解のある父でも、この若者が相手では今後が心配だなぁ。

彼は娘よりも年下で、ケンカしても娘にかなわない。娘を迎えにきても

「あ……やっぱり来たの？」

と言われてウジウジする。あげくにスゴスゴと退散しようとする。

「だーっ！もう、あんたってどうしてそうなの？男のくせにうじうじして！」

ほかの結婚相手とは違って、完全に娘のほうが主導権を握っている。しかし、この手の口説きも、ときには有効で母性本能を刺激されたのか、結局は娘は結婚するのである。新家庭がカカア天下になることは間違いなし。

若者と結婚するのに、特に能力や評価が必要というわけではない。せいぜい彼よりもケンカに強ければよいのだ。しかし子育て中に彼のプロポーズを承諾していなければならない。

★重要な評価・能力

特になし。

2

運命の日を迎えた父へ

18歳になった娘は父の手元を離れていった。
これで父の役目は終わったのだ。
娘の最後の言葉に涙し、神のお言葉を聞こう。

娘のその後の人生

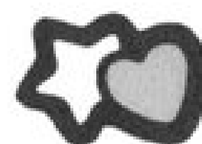
運命の日を過ぎてしまうと、父はもはや手を下すことができない。職業が決まり、あるいは結婚が決まったあとの娘の人生に関しては「神のみぞ知る」なのである。

能力の違いによって、同じ職業についても違う人生を送るだろう。結婚相手が同じでも違う人生を送ることにもなる。離婚するにしても半年、1年、2年と娘が我慢する時間は違うのだ。

しかしそこは神の領域、ほぼ無限と呼べる可能性のなかから選ばれた娘の人生を受け止めるしかない。

あるエンディング（職業・結婚）を迎えたからといって、そのエンディングは、次には違う内容になっているかもしれない。

とくに、総合評価と、父に与えられる「神のお言葉」、そして娘の「最後の言葉」は、育て方によってはガラリと変わってしまう。どんな違いがあるか紹介しよう。

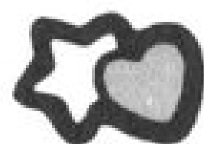
総合評価

エンディングのタイトルロールには総合評価というのが表示される。

子育ての楽しさは、すでにお話ししたように、父が決めた理想とする職業に娘を就かせることができるか、あるいは結婚相手をだれにできるかにある（結婚しないを含めて）。そう考えると、エンディングの総合評価はそれほど重要ではない。　総合評価は、基本能力と、どういう職業に就いたか、どのような職業人となったか、どういう結婚をしたかによって決められる。

ここで出される数字は、この世界に住む神様の意思に基づいている。神様の望む結果にどれだけ、近づけたか点数を競うことはできるだろうが、あまり意味をなさない。総合評価は父の子育ての腕を評価しているわけではない。総合評価が低くても、そのエンディングを実現するのが難しい場合だってあるのだ。

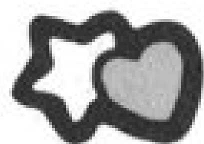
この総合評価に関しては、“娘を父に預けた神（娘の守護星）から、父に与えられる評価なのだ”と考えればいいだろう。



神のお言葉

総合評価とは別に、娘を旅立たせた父が、立派に父としての役割を果たしたかどうか神は登場して教えてくれる。誉めてくれれば最高だ。ときには「まぁ、いいでしょう」と言われることもある。娘を預けたのは失敗だったという気持ちがあらわなものもある。その差は大きいが、どんなお言葉でも信妙に聞くことにしよう。さらに、精進するために最大の誉め言葉、そして最大のブーイングと思えるものをご紹介しておこう。

ちなみに神様の性格によって口調は異なる。



BESTなお言葉?

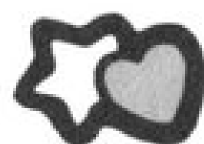
○○よ……そなたの父親ぶり、とくと見せてもらった……。××こそ、天帝陛下が地上人の可能性を知るために遣わした神の子じゃ。汝は××の可能性を最大限に引き出した。恐れ入ったぞ！

……さて……

△△となったのは、恐れ入ったわい。そうそうなれるものじゃないわい。その後、××は素晴らしい働きをしたようじゃな……。

それにしても、王子と結ばれたのはめでたいことだ。王子は立派な青年ゆえ、2人で手を携えて素晴らしい国を築くだろう。わしも心から祝福するぞ。

さて○○よ……汝の父親ぶりは立派であった。汝は子育てでもまた英雄であったぞ。××は元々天界の子だが、このまま地上に残すこととしよう。そして、天寿をまっとうした後、再び天界に生を得るのじゃ。その時には汝もまた天に召され、親子の再会がかなうであろう……。



WORSTなお言葉?

○○よ……あなたの父親ぶり、とくと見せてもらいましたよ……。××は人間の大人として、恥ずかしい能力ですね……あなたは情けない親でしたね。

しかし××は罪深い子……××はこの罪を生涯背負っていくことになるのね……全てあなたが招いたことですよ……。

それにしても、素敵な男性とめぐり会えなかったのは不幸でした……モラルに問題があったのでしょうね……。このまま、赤ちゃんも生まずに一生を過ごすのかしら……。

さて○○……あなたの娘××は元々天界の子。それが地上の汚れにまみれ、少女の頃の輝きを失ってしまったようです……これも運命とはいえ、不憫なこと……あなたにこの子を託したのは間違いだったかも知れません……ふう……。

娘の言葉

それでは、最後にエンディングで娘から父に贈られるセリフをいくつか紹介しよう。

WORSTな感想?

お父さん。私は無事大人になりました。まあ、今は病気がちだけど、医者に行けばすぐ治るわ。

私の少女時代を振り返れば、ただひたすらに礼法の勉強をさせられたわね。よく飽きもせずやったと感心するわ。私を貴夫人にでもしようと思ったんでしょう?　うふふ……でも。娘がいつまでも思いどおりになると思ったら大マチガイよ……。

アルバイトはずいぶんさせられたわ……そうそうヤミ酒場の旦那にはお世話になったわ。子供をずいぶんとこき使ってくれたものねえ……おかげで夜のお仕事だけは自信がついたわ……何の役に立つかは知りませんけど……。

箱入り娘の感想

お父さん、長い間私を慈しみ育ててくださってありがとう……私はお父さんの導きによって、成人することが出来ました。病気がちなのが少し悲しいけれど……。

お父さんと過ごした少女時代を振り返れば、いろいろなことが思い出されます。楽しかったこと、悲しかったこと……残念だったのは、一度も習い事をさせてもらえなかったことでした。学問や武芸を習いに行ける人達がとてもうらやましかった……。

私のように子供時代、まったく働きに出なくてすんだ子は少ないと思います。やさしいお父さん、ありがとう。でも正直言うと、私アルバイトにあこがれてたんだけどなあ……。

BESTな感想?

お父さん、長い間私を慈しみ育ててくださってありがとう……私はお父さんの導きによって、こんなに元気に成長しました。

お父さんと過ごした少女時代を振り返れば、ただひたすらに礼法の勉強をしたことを思い出します。あんなにたくさん礼法の勉強をした子は私だけしかいませんでした。きっとわたしをおしとかやな女の子にしようという親心だったのでしょうね。正直言って、よその子供のようにもっと遊びたいと思ったこともありました。でも、今ではとても感謝しているの。だって、1つの事に一生懸命になるって素晴らしいことだとおもうから。

アルバイトをさせてもらったのもいい思い出です。伯爵夫人のところでやった仕事は今でもよく覚えています……。

★★★

減点パパもいれば、涙なくしては聞けないという満点パパに対するセリフもある。聞いた(見た)ことのないセリフがあったなら、再び子育てにチャレンジだ。娘の将来の姿には、まだまだ可能性がある。そしてその可能性を開くのは、父である“あなた”なのだ。

Thank you, Daddy.

父と娘の物語は、こうして幕を降ろした。
別れの日、父の胸には深い哀しみが
溢れていることだろう。
たとへ、遠く離れても、
娘への思いは
変わることはない。
父にとって娘は
まぎれもなく、世界でただ１人の
“プリンセス”なのだから……



おわりに

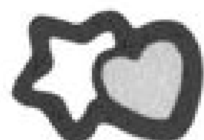
皆さんの父親ぶりはいかがでしたか？

なかなか目標の職業に就かせることができなくて歯がゆい思いをした人が多いと思います。だから、苦労の末に娘を思い通りの職業にできた父親はとても幸運な人たちです。もちろん、うまくいかなかったからといってそれが失敗とは限りません。『プリンセスメーカー２』には成功も失敗もないのです。成人した娘には皆さんのいっぱいの愛情がそそぎ込まれているはずだからです。

さて、本書は娘が成長の過程で出会うキャラクターの紹介を窓口に『武者修行』や『収穫祭』などのイベントをガイドブック形式にまとめたものです。すべてを紹介することはできませんでしたが、随所にヒントをまぜています。皆さんなりの子育ての参考になったとしたら幸いです。

最後になりましたが本書の制作にあたり株式会社ガイナックスの皆様には大変お世話になりました。特に監督・原作者の赤井孝美さん、制作部の中丸知美さん、広報部の塩入一弥さん、伊藤美雪さんには忙しいなかでの取材、質問に快く応じていただき感謝にたえません。ありがとうございました。

1993年12月　王立教育研究所スタッフ一同



本書の内容は架空世界に基づいたものです。
現実世界とは一切関係ありません。

プリンセスメーカー2
子育てファイル

1993年12月25日／初版発行
1994年5月7日／4刷発行

編著――――王立教育研究所
発行者―――米倉文吉
発行所―――株式会社新紀元社
〒101 東京都千代田区神田錦町2-9 麻生ビル
TEL 03-3291-0961 FAX 03-3291-0963 郵便振替 東京1-27618
表紙イラスト――赤井孝美(株式会社ガイナックス)
デザイン―――深山典子
写真植字・印刷・製本―――株式会社シータス

ISBN4-88317-609-6
定価はカバーに表示してあります。
Printed in Japan
ゲームソフト『プリンセスメーカー2』は株式会社ガイナックスの製品です(©1993, 1994GAINAX)。

定価1750円
［本体1699円］

ISBN4-88317-600-6 C0076 P1750E